

Edición Oficial
Española

PlayStation Magazine 20

TOP SECRET

**SÓLO AQUÍ
RESOLVERÁS
TUS DUDAS:
LOS MEJORES
TRUCOS DE
LA HISTORIA,
REUNIDOS EN
UN VOLUMEN...**



**130
PÁGINAS
DE TRUCOS
MÁS GUÍA
DE TEKKEN 2**

...¡IMPRESCINDIBLE!

Gratis con el número 20 de tu PlayStation Magazine





TOP SECRET

Aquí llega la última actualización de nuestra pequeña gran «enciclopedia» de trucos. Lo que tienes entre manos es una guía de las tretas que hemos ido recopilando para los juegos PlayStation más emocionantes, dispuestos por orden alfabético. Con el tiempo, nuestro pequeño índice va adquiriendo dimensiones respetables y, sin la menor duda, disfrutará de ampliaciones y revisiones en los meses venideros.

Si nos sigues desde el principio de nuestros tiempos, agradecerás la inclusión de títulos recién llegados a territorio PlayStation. Y si eres de los que acaban de hacerse con una gris, este verano podrás perfeccionarte en el arte del trucaje mientras esperas la llegada del número tres de PlayStation Trucos Magazine. Así que, pon tu pad a punto, conecta la consola y ¡a jugar sucio!

PlayStation Magazine

Edita: **MC Ediciones, S.A.**

Directora edición española: **Empar Revert**

Jefa de redacción: **Magda Rosselló**

Redacción: **Arnau Marín, Carles Sierra**

Maquetación Electrónica

Lluís Guillén

Dirección Editorial

Editora: **Susana Cadena**

Gerente: **Jordi Fuertes**

Gratis con el número 20 de *PlayStation Magazine*

Impresión

Rotographik - Giesse Tel: (93) 415 07 99

Depósito Legal: B-46888-1996

Impreso en España - Printed in Spain

Los artículos de esta revista traducidos o reproducidos de *PlayStation Magazine* son copyright de Future Publishing Limited, Reino Unido, 1996. Todos los derechos reservados. Los logotipos «PS» y «PlayStation» son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Para más información sobre esta revista u otras de Future Publishing, contacten a través del Web: <http://www.futurenet.com>

TOP SECRET

TOP SECRET

ACTUA SOCCER

Para hallar un «Dream Team» secreto, ve a la pantalla del título y pulsa simultáneamente SELECT, ARRIBA, IZQUIERDA. Cuando ahora vayas a seleccionar un equipo, verás uno llamado Gremlin Showbiz XI.



ACTUA SOCCER 2

Introduce las siguientes combinaciones en el menú principal. Vuelve a introducirlas para desactivarlas.

Activar Gremlin 11
IZQUIERDA, DERECHA, CUADRADO,
CÍRCULO, ARRIBA, ABAJO, CUADRA-
DO, CÍRCULO

Activar SFA
IZQUIERDA, IZQUIERDA, CUADRADO,
DERECHA, DERECHA, CÍRCULO,
CÍRCULO

Activar balón fantasma
CUADRADO, CUADRADO, IZQUIER-
DA, IZQUIERDA, DERECHA, DERE-
CHA, CÍRCULO, CÍRCULO

Activar balón de playa
IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA,
ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA, CUA-
DRADO, CUADRADO

Activar enanos
CÍRCULO, ABAJO, ABAJO, CUADRA-
DO, ARRIBA, ARRIBA, IZQUIERDA,
DERECHA

Activar gigantes
ARRIBA, ABAJO, ABAJO, DERECHA,

CUADRADO, CUADRADO, CÍRCULO,
CÍRCULO

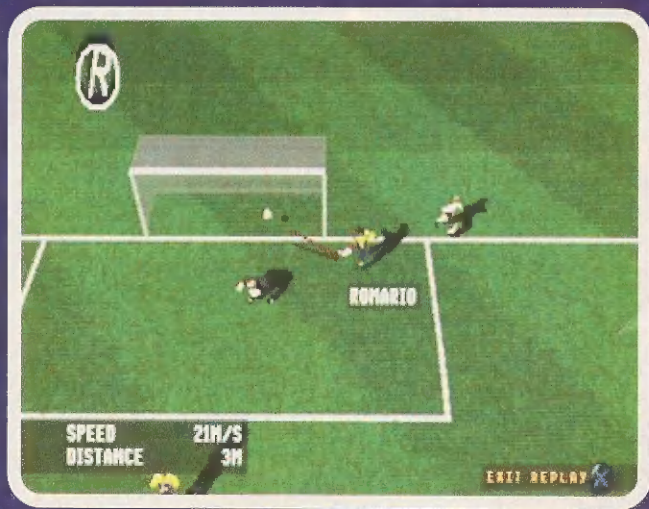
Activar avería de los focos
IZQUIERDA, IZQUIERDA,
IZQUIERDA, CÍRCULO, DERECHA, DE-
RECHA, DERECHA,
CUADRADO

Activar jugadores invisibles
CUADRADO, CÍRCULO, ABAJO,
CÍRCULO, ARRIBA, DERECHA, CUA-
DRADO, IZQUIERDA

Activar modo de TV mono/color
ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, CUADRA-
DO, CÍRCULO, ARRIBA, ABAJO,
ARRIBA

ADIDAS POWER SOCCER

Si seguiste nuestro consejo, ya ha-
brás probado los encantos de los co-
mentarios alemanes del reciente jue-
go de fútbol de Psygnosis, mucho
más entretenidos que los patrios.
Pero la cosa puede mejorar con este
fabuloso truco para acceder a co-
mentarios FEMENINOS: es un desva-
río que no se parece a nada de lo
que has oído hasta ahora. Escucha
cómo dos chicas admiran las pier-
nas de los jugadores y hacen afirma-
ciones tajantes, como lo bien que
quedaría el campo cubierto de gera-
nios.



Para acceder a esta intrascendente cháchara, selecciona el modo Arcade, opta por un partido amistoso y empíezalo como de costumbre. Luego pulsa PAUSA para que salgan las opciones de juego y destaca «Commentary». Pulsa ahora a la vez los botones CUADRADO y CÍRCULO hasta que aparezca FEM en el recuadro de comentarios a la derecha de la opción. Reinicia ahora el juego y sube el volumen...



AGILE WARRIOR

Passwords

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de passwords para acceder a las diversas fases:

- 5433 fase 1 (Pamir Knot y Super Jihad disponibles)
- 0007 fase 2 (Gas Mask Blues y Closing Time disponibles)
- 1213 fase 3 (Día de los Muertos disponible)
- 0224 fase 4 (Trident Strike disponible)
- 7154 fase 5 (Area 51 disponible)

AIR COMBAT

Más noticias del frente de *Air Combat*... Cuando aparezca el logotipo del pájaro durante la carga, pulsa a la vez R1 y CÍRCULO para que una pantalla con varios CD sustituya a la de carga. Ahora puedes realizar los siguientes trucos:

Para cambiar el color de tu avión, tecla

ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, R1.

Para cambiar el color del avión de tu compañero, mantén pulsado DERECHA y pulsa START. Abajo a la izquierda aparecerá un personajillo de Namco para confirmar los códigos. Pulsa ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, R1 para ajustar los colores.

Para jugar a un breve juego oculto, pulsa ARRIBA, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA. Abajo a la izquierda aparecerá el icono de un personaje. La próxima vez que cargues un juego, no pulses los botones R1 y CÍRCULO como decíamos al principio y el juego se cargará de forma automática.



ALIEN TRILOGY

Todos los códigos que te harán falta:

Código de nivel

02 J38BBBBBDWP890388888888MB

BBXJB88

03 LZ888888KCPB9N388888888MB

CD1888

04 F8888888MCPB9XL88888888MB

BBCX1888

05 7L88888884PB9K388888888MB

BDB1888

06 1L88888886WPB7F388888888MB

DX1888

07 YG8JL888870PB9R3CQVC8G9888MB

BQFJ9888

08 WGB8888888HPBJL8LL38888888MB

VFX9888

09 XQBJL8888HPBJNVFQV88888888MB

BGD9888

10 4888888888FWPBQHLPN28888888MB

GG29888

11 3ZBJL88884HPBQQ388888888MB

GHJ9888

12 Reina

03BJG8888888WBPB988888888888MB

9888

SECCIÓN 2

Código de nivel

01 Z3888888874PB9GVTJVB88888888MB

JG9888

02 488888888888PB9184PV88888888MB

3JZ9888

03 488888888888ZRPB9888888888888MB

88888888

04 288888888888888888888888888888MB



BBBKZ9CVB
 05 0ZBBBBD9V8PB9QWDHBBTLBL
 BCGLH9C3C
 06 03BQVBD9VHPB9QWDHBBTLBL
 CCGL09HBD
 07 1LBHXBD354PBJBCLPQB8TBBLB8
 3MH9HBD
 08 RQB8BBD988PBJCCVD8BTBBLB
 BVM09CBH
 09 4BBQVBF8X4PBJMVQGBTLBLBC
 GNH9FVK
 10 Reina
 77BQVBDMYMPBJ24XPQBRLBLBZNY
 9HBD

SECCIÓN 3

Código de nivel

01
 8ZBCLBC8RMP8DKMPD3BS1BLBB
 3PF9HBF
 02 H7B8B8CSFRPB9DWLP3BC7BBLB
 LP09GVB
 03 NQB8B8CSLMPBQHCLP3BC7BB
 LBQQH9GVB
 04 0GB8B8FGK8PBLH4KK2B8B8B
 LB7Q09CBC
 05 KBB8B8FGCW8PBLH4KJVBB8B8B
 3RH9B3C
 06
 KVBB8B8RL0PB9BB8CLBSQB8MB
 3R09CLB
 07 03B8B8B88CPB9BBXDQB8QB8M
 CBSK9CLB
 08 WVBB8B8BY8PB9BBXL3BN3BLM
 B7509CBB
 09 TQB8B8B84MPB9P3BDQB8B8B8M
 CGTH9BBB
 10 4VBJLBF8G8MP89XVNVBJLBBM
 CBT49FRJ
 11 4VBFNB8CSZ4PB94BNF7BQVB8M
 B7VH9F3J
 12 S3B8B8B8FGS0PB94BNKZBQVB8M

BZV09HBL
 13 Reina
 Q3BQVBDXRCPB94BNQVBTBLMBG
 WH9GBL

Secuencia final

QZBPSBBYRCPBZXBBBVBMNB8MBVW
 49DLK

¡Toma ya!

Si no te apetece ir pasando lentamente por los niveles, he aquí un truco especialmente útil para obtener vidas, munición y armas infinitas, así como un selector de niveles. Ve al menú de *passwords* e introduce lo siguiente, SIN espacios, para acceder al menú de trucos: 1G0TP1NK8C1DB00T509.

Por último, para un código de selección de niveles, G0LVLXX XX introduce este código en la pantalla de *passwords* para seleccionar dónde quieres empezar. Sustituye las dos últimas XX por el número del nivel donde deseas comenzar.

ANDRETTI RACING '97

Coches de distinto color
Empieza una nueva carrera y selecciona la opción Begin Career. Introduce ahora los siguientes códigos en la pantalla de registro:

Go Bears! Para stock cars

Go Bruins! Para coches de FI

Editor de coches

Mientras corres, activa la pausa y lleva el cursor a las estadísticas de la carrera. Ahora pulsa a la vez L1, L2, R1, R2, X, O y Select. Esto da acceso a un menú secreto de edición de coches que te permitirá variar los ajustes de los vehículos.

Trucos varios

Entra en pausa y pulsa las siguientes secuencias para conseguir los efectos descritos:

Invulnerabilidad IZQUIERDA, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, ARRIBA, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, DERECHA, CÍRCULO, ABAJO, X, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CUADRADO.

Invulnerabilidad CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, ARRIBA, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, DERECHA, CÍRCULO, ABAJO, X, X, X, TRIÁNGULO, CUADRADO.

Gasolina y armamentos a tope IZQUIERDA, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, ARRIBA, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, DERECHA, CÍRCULO, ABAJO, X, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO.

Armas a tope IZQUIERDA, CUADRA-

DO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, ARRIBA, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, DERECHA, CÍRCULO, ABAJO, X, R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2.

Ataque aéreo B1 IZQUIERDA, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, ARRIBA, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, DERECHA, CÍRCULO, ABAJO, X, X, X, X, X, X.

Editor de niebla IZQUIERDA, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, ARRIBA, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, DERECHA, CÍRCULO, ABAJO, X, ABAJO, ABAJO, ABAJO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO.

Mapa cenital translúcido IZQUIERDA, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, ARRIBA, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, DERECHA, CÍRCULO, CÍRCULO, CÍRCULO, CÍRCULO.

AREA 51

Control del enemigo final



Juega al primer nivel del juego y no dispares a nada, salvo a los tres miembros de STAAR. Ahora el juego debería reiniciarse y controlarás al enemigo alienígena final.

Truco de la escopeta

Durante el juego, haz una pausa y pulsa: TRIÁNGULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, IZQUIERDA y R1 para empezar con una escopeta.

ASSAULT RIGS

He aquí el importante listado de códigos:

Para armas al máximo, introduce esta secuencia durante la partida: IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, ABAJO. Si sale bien, aparece «Max Weapons» en pantalla.

Para invulnerabilidad, introduce esta secuencia durante la partida: IZQUIERDA, X, IZQUIERDA, X, IZQUIERDA, IZQUIERDA, X, DERECHA, X, DERECHA, X, X. Si sale bien, aparecerá «Invincible» en pantalla.

BLAST CHAMBER

Vidas infinitas

Para conseguir vidas infinitas en este futurista simulador deportivo, ve a la pantalla del menú principal y pulsa lo siguiente: CUADRADO, IZQUIERDA, CUADRADO, DERECHA, CÍRCULO, ABAJO, CÍRCULO, ARRIBA.

Si ahora vas a Opciones y seleccionas «Solo Survivor» empezarás una partida de un jugador con vidas infinitas.



BLOODY ROAR

Modo cabezón

Elige un luchador en el modo normal, mantén pulsado L2 y pulsa CÍRCULO para empezar.

Luchadores pequeños

Como antes, elige un luchador, mantén pulsado R2 y pulsa CÍRCULO mientras se carga el juego.

Cuadrilátero más grande

Vence a diez luchadores en el modo Survival.

Traje alternativo de Alice

En el modo Time Attack, derrota a todos los oponentes en menos de diez minutos para añadir un elegante vestido de colegiala al guardarropa de Alice.



Vistas de repetición
adicionales
Mantén pulsado Select durante el
golpe de la victoria a tu rival para
obtener vistas de repetición
adicionales.

Gráficos extra
Completa el juego en modo arcade
para ver el final del personaje co-
rrespondiente. pulsa luego LZ
QUIERDA o DERECHA para ver esce-
nas diferentes.

Para las siguientes características,
elige el personaje indicado a
continuación y completa el
juego en el nivel cuatro o
superior.

Cuadrilátero más pequeño	Greg
Cuadrilátero sin muros	Mitsuko
Muros invisibles	Fox
Regeneración de energía	Bakuryu
Sin barras de energía	Yugo
Cámara de control	Alice
Modo psicodélico	Todos los personajes
Desactivar relámpago	Long
Sin modo guardia	Gado
Brazos grandes	Sin usar ningún Continue

BUST A MOVE 2

Créditos extra
En pantalla de opciones introduce

IZQUIERDA, DERECHA, R1, R2, L2, L1, ARRIBA, ABAJO. Luego pulsa **X** enseguida. mira como aumentan tus créditos. Con un turbo pad va mejor. Es posible llegar hasta 30 créditos.

Modo de otro mundo
En la pantalla de selección introduce: **R1, ARRIBA, L2, ABAJO.** Aparecerá un pequeño mago verde en la parte inferior derecha de la pantalla para que sepas que el truco ha funcionado. Donde antes ponía «STORY MODE» para un jugador, ahora pondrá «ANOTHER WORLD», que contiene unos niveles distintos (mucho más desafiantes).

Selección de personaje
Para elegir un nuevo personaje con el que jugar, empieza una partida de puzzle. Estando en la pantalla de mapa, introduce: **IZQUIERDA, IZQUIERDA, ARRIBA, ABAJO.**
Luego pulsa **L1 + L2 + R1, R2.** Aparecerá una nueva pantalla de selección de personajes. Pulsa **IZQUIERDA** o **DERECHA** en el pad direccional para moverte sobre los personajes. Pulsa **X** para continuar.

BUSHIDO BLADE

Jugar como Katze
Para jugar como el vil sucio pistolero, sólo tienes que vencer a 100 oponentes en el modo Slash con el nivel Hard y sin usar Continues. Si tienes éxito aparecerá en pantalla un mensaje diciendo que has contratado a Katze.



Jugar como Executioner
Para luchar con este tipo desagradable, consigue primero a Katze usando el método ya indicado. Luego, completa el juego (mira los finales, incluso los que ves pulsando Cuadrado). Luego acaba el juego y el modo Slash jugando como Katze en el nivel Hard.

El final de verdad
Como cabe esperar en un juego basado en antiguo código samurai, a Bushido Blade le gusta aferrarse a las reglas. La forma de ver el auténtico final es sencilla. No toques nada del pad de control hasta que oigas el clic del arma del personaje en su lugar. No mates por la espalda. No mates a nadie en el suelo. No uses tu arma secundaria.

COLONY WARS

Introduce los siguientes códigos como *password* para acceder a sus bonificaciones. No olvides usar mayúsculas y minúsculas.

Selección de nivel **60** desde las películas
Commander Jeffer



Potencia ilimitada de
armas principales
Tranquillex

Armas secundarias
ilimitadas
Memo*X33RTV

Escudos ilimitados
Hestas*Reton

Desactivar todos los
trucos
Allcheats*off

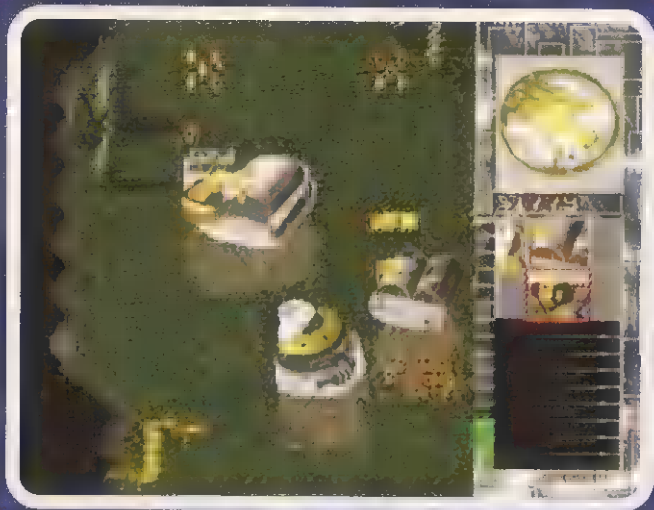
COMMAND & CONQUER

Por jugar a *Command & Conquer* no hemos pegado ojo desde hace una semana. Así seguimos pensando que es uno de los juegos más divertidos, y también de los más difíciles, que existen para

PlayStation. O que, para ahorrarte más de una noche de insomnio y frustración, aquí tienes una guía para convertirte en un veterano de *Command & Conquer*.

Al principio de cada misión hay dos cosas que deberías hacer, según el tipo de misión en la que te encuentres. Siempre deberías usar tus vehículos más veloces para explorar, te aseguro que rodear tu punto de parti-





da. Así puedes encontrar una buena posición para tu «MCV», que avisará de cualquier ataque enemigo. El vehículo más rápido que tiene «GDI» es el «Humvee», y el «NOD» usa las aún más veloces «Reconibikes». Ambos vehículos equipan un blindaje ligero, por lo que si se avientan hostilidades lo mejor es retirarse a la base o perder la unidad (algo que no parece muy buena idea).

2. Una vez reconocido el terreno que te rodea, deberías pensar en situar tu «MCV», si tienes alguno para una misión. Intenta empezar tu base en un rincón del mapa para

que el enemigo solo pueda atacar desde dos lados. Si no encuentras un rincón apropiado, colócala al menos a un lado del mapa, o en el borde de un precipicio, para obligar al enemigo a venir por los flancos.

3. Tu máxima prioridad, ya situado el «MCV», es construir una central energética, un cuartel y una planta de tiberio. Puedes seguir con estos edificios durante un tiempo, pero asegúrate de seguir construyendo vehículos y tropas de infantería. Ponlos alrededor de tu base, ya que te atacarán de vez en cuando, en «C&C» tan importante es defender tu base como atacar al enemigo.

4 Si la misión en la que estas inmerso no tiene un «MCV», deberás situar tus unidades al principio en una posición más segura. Podría ser una cala protegida por rocas acantiladas en un rincón o lado del mapa. Toma ahora algunas de tus unidades y tropas más prescindibles: úsalas como carne de cañón, ya que necesitaras encontrar la base enemiga o el objetivo de tu misión. Poco a poco vas descubriendo el mapa, y una vez localices tu objetivo, puedes pedir ayuda a las fuerzas de reserva que dejaste atrás.

5 Debido a que la mayoría de estas misiones implican atacar una base enemiga con una cantidad limitada de unidades, veras que te lleva unos cuantos intentos descubrir un modo de penetrar las defensas enemigas. Sin embargo, hemos ideado algunas tácticas técnicas que parecen funcionar en la mayoría de misiones.

Para empezar, nunca es buena idea enviar primero a las tropas de infantería, ya que la mayoría de bases enemigas tienen puestos de ametralladoras que pueden liquidar a todo un pelotón en unos segun-



dos. Primero, envía tus tanques y vehículos de ataque. Luego, cuando hayas eliminado algunas de las defensas más férreas, pasa a la infantería. Reserva siempre algunas tropas como respaldo, ya que quizá tu primer ataque se vea superado.

Una inyección extra de tropas puede inclinar la batalla a tu favor. Otra buena táctica consiste en enviar la mitad de tus fuerzas a un lado de la base enemiga, dejar que combatan cosa de un minuto. Ahora, con tus tropas ya en posición, otro lado de base, envíalas a atacar por la retaguardia. Todas las tropas enemigas se estarán ocupando de tu primer ataque, así que tendrás vía libre para empezar a destruir la base.

6 Cuando tengas tu propia base, el proceso de atacar al enemigo es bastante diferente. En primer lugar, evita ir de otro costal, ya que puedes construir tu ejército según tus especificaciones exactas.

Es evidente que lo mejor es fabricar tantos tanques como sea posible, pero las demás unidades son útiles en sus propias áreas. Por ejemplo, los helicópteros «Orca» van de miedo para atacar a las cosechadoras de tiberio enemigas, pero no los uses para eliminar enemigos que lleven misiles, ya que te abatirán tras unos pocos impactos. Las tropas de infantería, aun siendo facilísimas de destruir, son de lo más práctico en las situaciones adecuadas. Reunir un pelotón de mini pistoleros granaderos va bien en cualquier batalla, siempre que ten-

gan el respaldo de los tanques. Si envías una cantidad enorme de tropas a una base enemiga deberías aplastar las defensas en un santiamén. Pero usar esta táctica recuerda el viejo dicho: «cuantos más, menos peligro».

Quizá sea ahora el mejor momento de contar que los tanques tienen otra utilidad, aparte de eliminar emplazamientos y vehículos blindados. Es bastante repulsivo, pero con sólo dirigir un tanque sobre un pelotón puedes hundirlos en el barro sin un solo disparo. En realidad, es el único modo que tiene un tanque de encargarse de las tropas de infantería, ya que su cañón no es lo bastante rápido para seguirlos.

8 En los últimos niveles del juego, tendrás opciones extra para construir edificios y vehículos. Dichas opciones son caras, pero al fin y al cabo valen la pena. Por ejemplo, el puesto «SAM» es una defensa inestimable contra los ataques aéreos, así que construye al menos uno cuando tengas ocasión. Además, si juegas como «NOD», tendrás la opción de edificar torres láser, de lo más efectivo para eliminar casi cualquier unidad de tierra.

9 Algo que muchos aspirantes a maestro de C&C pasan a menudo por alto son los ingenieros, disponibles en cualquier bando. El papel del ingeniero es colarse en edificios enemigos y capturarlos. Así, en vez

de destruir todos los edificios de una base enemiga, envía un ingeniero a cada edificio una vez hayas acabado con las defensas, y hazte con ellos.

Cuando el edificio esté capturado, se volverá de tu color, podrás usar sus instalaciones, construir sobre él, extender tu base o bien venderlo. Abrirse paso por los niveles de *Command*, *Conquer* puede llevar mucho tiempo. Así pues, para ahorrar algo de tan preciado elemento, ¿por qué no usar estos *passwords* en cuanto te quedes atascado?

GDI

B9DTX02D0
25U1E2L4D
KED688DG0
0XL3NYNN0
DU5R21DC7
0X3CS3D4G
9QGZLZDF8
U75TQK8H
0YGNMYYN
CR5EQME0S
3NUL6OFQI
4N8ANTA0H
3NWD3MQFT
457ED7G0U

Además de la guía, la lista completa de *passwords* de los niveles de este clásico *wargame* de estrategia, aquí tienes un truco que te permitirá ver todo un nivel sin tener que explorarlo con antelación. Antes de empezar una partida, pulsa simultáneamente R1, R2, L1, L2, Cuadrado, Círculo, luego selecciona *password* o una nueva partida. Si eliges la opción del

password, asegúrate de mantener los botones pulsados mientras introduces la contraseña. Sin embargo, este truco solo parece funcionar en el disco GDI, aunque puede que *hagas funcionar* en el disco NOD. Para jugar a las misiones de Operaciones Secretas, usa la siguiente contraseña en la pantalla de *password*:

COVERTOPS

COMMAND & CONQUER: RED ALERT

Passwords aliados

Nivel	<i>Password</i>
1.	No se necesita
2.	GEA9HV54X
3.	HSHWGN76Z
4.	RMKIWM2VE
5.	EE7HSPG4Z
6.	5RD1CVBZ
7.	9GI860S39
8.	HXX8B0SV7
9.	9BXMD4C1B
10.	IJ9EFYLFP

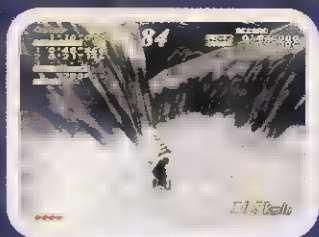


TOP SECRET

11.	LZRNGMMLP
12.	7VLVGV3V
13.	10D0BDIM3
14.	VOX0IJARY
15.	XN3PYVA7Y

Passwords soviéticos

Nivel	Password
1.	No se necesita
2.	VMBW0Q284
3.	XN37MCCS0
4.	LH06FZZ0L
5.	RUVV20LFF
6.	AVYQ10YA8
7.	LZRJTMQAN
8.	YQX4C9GFH
9.	QES08LE0
10.	KP0UOXIA



11.	CDEKYL704
12.	BT5GGDK25
13.	X5CDE0KN8
14.	DV7RH6UUZ

COOL BOARDERS

El juego más cañero para PlayStation en mucho tiempo es, además, muy jugable, aunque algo corto. Aquí tienes un truco que hará que la voz de los comentaristas suene aflautada. Así, para lograr que el comentarista parezca que respira helio, ve a la pantalla de opciones y pulsa Select 40 veces. A la pulsación número 40, deberías oír un bip indicándote que el truco está activado.

COOL BOARDERS 2

Jugar como alien en Snowman
Completa los 100 movimientos en el modo Master y bate todos los cords en el modo Free Ride.

Trabaja secretas
Entra en el modo Free Ride con todas las pistas y bate todos los records.





Modo espejo

Cuando tengas todas las pistas, pulsa R1+CÍRCULO en el modo Free Ride.

Trajes alternativos

Destaca Snow Boarding Combined: pulsa ABAJO, R1, ARRIBA, R1, ABAJO, R2, ARRIBA, R2, ARRIBA, ARRIBA, R1, ABAJO.

CRASH BANDICOOT

Consejos para vencer a los enemigos finales.

Papu Papu

Papu Papu es el primer enemigo, y

el más fácil. Es un guerrero nativo y gordínflon que ataca a Crash de dos modos: primero da vueltas, más vueltas intentando atizar a Crash con su garrote. Luego dejará de girar y alzará la porra sobre su cabeza para asestar a Crash un golpe terrible. Para vencerle, subete a su trono para escapar de su alcance mientras está girando; sal de en medio cuando intente pegarte. Salta entonces sobre su espalda. Vuelve al trono y repite el proceso hasta que Papu Papu quede hecho polvo.

Ripper Roo

Este canguro majara es muy difícil de vencer, pero a continuación te explicamos el modo más fácil.



Espera a que salte sobre plataforma central izquierda. Salta tú sobre plataforma central y después a la de más a izquierda. Espera a que Ripper vuelva a la plataforma central, salte sobre la inferior derecha, otra vez sobre la central, y finalmente a la inferior izquierda. Cuando vuelva de nuevo al centro, haz que Crash salte sobre la caja de TNT. Ve al medio luego la plataforma central derecha. Cuando

do Roo regrese al centro, alcanzará explosión de TNT. Haz que Crash salte sobre las plataformas en el siguiente orden: superior derecha, superior central y central izquierda. Espera que Ripper se suba a plataforma central derecha; entonces, súbete a la caja de TNT que tengas más cerca y vuelve a la plataforma central izquierda para ver cómo le estalla una segunda carga. Desde plataforma central izquierda, Crash deberá a izquierda superior, esperar a que





ese bichejo azul salte desde la plataforma central inferior a central izquierda. Salta una vez más al TNT y retírate a la plataforma superior izquierda. Aguarda a que Ripper salte de central izquierda a la superior central y haz que Crash se coloque en central izquierda; a salvo de la tercera detonación, que en teoría acabara con el marsupial de las antipodas.



Koala Kong

Paciencia: buenos saltos son la clave para derrotar a esta masa de músculos. Lleva a Crash a la esquina inferior izquierda de la pantalla cuando Kong lance una roca, salta a la derecha para esquivarla, vuelve luego a la izquierda. En breve, una de las rocas que Koala arroja permanecerá en pantalla (suele ser la cuarta). En lugar de huir, Crash debería esperar a que no haya carros delante de Koala, devolverle la roca, dándole en el estómago. Repítelo y pronto saldrás triunfante.

Pinstripe Potoroob

Este canguro mafioso ansia vengarse su primo: Ripper, al que ya venciste.

Es el enemigo más difícil del juego. Pinstripe corre, brinca y da saltos mortales por todas partes con una risa histérica e intentando, sin descansar, llenar a Crash con el plomo de su ametralladora. Los únicos lugares seguros donde puede ocultarse Crash son las esquinas inferiores izquierda y derecha. Sólo se puede atacar a Pinstripe cuando deja de disparar, o si su arma se encasquilla; entonces puedes alcanzarlo hasta dos o tres veces, pero hace falta un cronometraje preciso. Dale una vez mientras está aturdido; dale de nuevo.

Nunca te ataques en el fondo de la sala, ya que Crash no volvería a la seguridad de sus esquinas.



Con paciencia y buenos cálculos lo lograrás.

Dr. Nitrus Brio

Este científico loco ataca a Crash en dos fases. Primero le arroja probetas. Las moradas son explosivas, las verdes se convierten en masas viscosas que persiguen a Crash por toda la sala. Es cuestión de saltar sobre estas masas a fin de matarlas y evitar los explosivos. Las esquinas izquierda y derecha vuelven a ser un refugio seguro. Cuando su energía disminuya, el doctor beberá una de las probetas y se convertirá en un monstruo. Caerán del techo bloques de hormigón; salta de éstos a la cabeza del monstruo. Tres golpes en la

cabeza bastarán para que el malvado doctor desaparezca para siempre de las listas del Colegio de Médicos.

Dr. Neo Cortex

Teniendo en cuenta que es el enemigo final del juego, nos sorprendió lo fácil que es vencerlo una vez se conoce el truco. Hay que recordar que los rayos de energía púrpura que lanza a Crash van directos a él, así que evítalos saltando. Los rayos azules se mueven de izquierda a derecha, o viceversa, algunos en diagonal. Deberás hacer girar los rayos verdes, para que toquen al doctor y reduzcan su barra de energía. En resumen, esquiva los rayos de color violeta o azul; ataca

en torbellino a los verdes y lograrás que Crash se reúna con su amada Tawna.

DEFCON 5

Como completar *Defcon* en un tiempo récord:

- Ve del Hangar A al nivel de ADMIN.
- Toma el ascensor que va al nivel B de ADMIN y obtén el pad DESTRUCT.
- Toma el ascensor que da a la sala de CONTROL y recoge el pad DROID. Instala el software DEFENCE.
- Modifica los parámetros de defensa:

MEE ajústalo todo a 1 (Bandera de permiso de misiles)

GEE ajústalo todo a 1 (Bandera de permiso de armas)

ARE ajústalo todo a 0 (Bandera de recarga automática)

TBF ajústalo todo a 100 (Aguante de temperatura antes de avería)

DBF ajústalo todo a 100 (Aguante de daños antes de avería)

RTE ajústalo todo a 5 (Misión de tipo recargable)

REP ajústalo todo a 5 (Proyectil de tipo recargable)

■ Ajusta las armas de las torres para que registren el misil proyectil «6».

■ Usa robots de reconocimiento para buscar restos de combatientes enemigos abatidos por las torres. Puede que sufras tres o cuatro ataques enemigos antes de descubrir los pads correctos. Necesitas los siguientes artículos para completar el juego:

Pad de la lanzadera (Acceso a la lanzadera de escape)

Pad de caza x2 (Escorta automática del caza)

Pad de armas Div. (Pruebas)

■ Una vez encuentres el pad de armas Div, regístrate en el VOS; se reforma el nivel de seguridad, permitiendo el acceso a puertas anteriormente cerradas. Se necesita el pad para proporcionar a la corporación Tyron pruebas del juego sucio, también para acabar el juego.

■ Una vez los robots de reconocimiento hallen el pad de la lanzadera, el pad del caza x2, el de armas Div, ve a la sala de control e inicia la autodestrucción.

■ Ve al Hangar A lo antes posible para subir a la lanzadera de escape. Hay tres finales que varían según si encuentras o no todos los pads mencionados.



DEFENDER II

(Compilación de Williams Arcade)

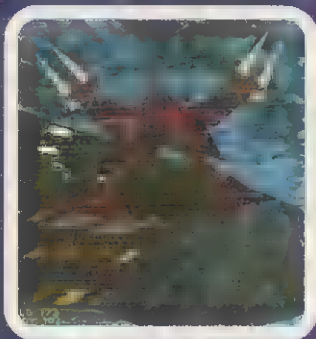
Este consejo se conoce desde principios de los ochenta. Recoge a 10 humanos, cruza la puerta estelar para

umentar tus nombres, la puntuación, las bombas, etc.

DESCENT

Para facilitarte las cosas cuando juegues al frenético juego de Interplay, introduce los siguientes códigos durante la partida (pero no hagas pausa):

Todas las llaves:
CUADRADO, CÍRCULO, TRIANGULO, X, TRIANGULO, TRIANGULO X, TRIANGULO, TRIANGULO



LO, X, TRIANGULO, TRIANGULO X, TRIANGULO, TRIANGULO

Turbo:

CUADRADO, TRIANGULO, CÍRCULO, CUADRADO, CÍRCULO, CÍRCULO, TRIANGULO, CUADRADO, X

Acceso a todos los niveles:

TRIANGULO, CUADRADO, CUADRADO, TRIANGULO, CÍRCULO, CÍRCULO, CUADRADO, CUADRADO, TRIANGULO, CÍRCULO, CUADRADO, CUADRADO

(Sal de la partida tras introducir el código)

Mega Zowte Wow!e:

TRIANGULO, CUADRADO, CÍRCULO, TRIANGULO, CUADRADO, X, TRIANGULO, CUADRADO, CÍRCULO, CUADRADO

Invulnerable:

CUADRADO, TRIANGULO, CÍRCULO, CUADRADO, CUADRADO, TRIANGULO, CÍRCULO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIANGULO, CUADRADO

Muchas cosas:

TRIANGULO, X, CUADRADO, CUADRADO, TRIANGULO, CÍRCULO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIANGULO, CUADRADO, CÍRCULO

DESTRUCTION

DERBY 2

¿Problemas? ¡ hora de borrar los archivos de Destruction Derby. La



tarjeta de memoria? Carga DD y selecciona la «contrarreloj» (Time trials). Ve a START, pero es importante que no alteres ninguna opción, en especial la elección de coche. Al empezar la partida, haz PAUSA y sal (Exit); ve a la opción de Grabar Partida: graba sobre alguno de los viejos archivos que quieres borrar. Reinicia la PlayStation, ve a la pantalla de la tarjeta de memoria. En teoría habrá un símbolo de Psygnosis en cada archivo que «pisoteaste». Bórralos como de costumbre.

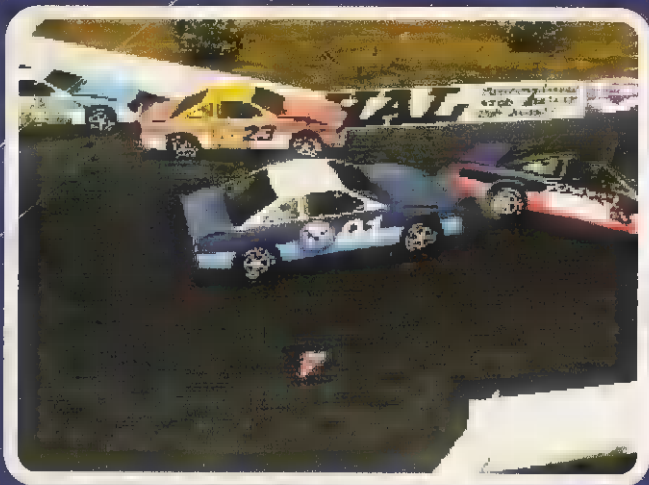
Códigos

Introduce estos códigos en lugar de tu nombre en la pantalla correspondiente. Activaras todos los trucos que explicamos a continuación:

¡DAMAGE! Coche invulnerable.
PI AYERS: Selecciona el número de coches (solo en Practice).
REFLECT: Pista secreta: monasterio en ruinas.

Destruir cosas puede ser muy divertido, pero con DD2, en ocasiones resulta muy frustrante. Aquí tienes algunos consejos que te ayudaran a continuar con la diversión:

La salida y la primera vuelta es donde normalmente más puntos ganas. No te quedes atrás cuando los coches empiecen a rugir. Metete entre ellos, embiste a cuantos puedas. Quizá tu coche sufra algún desperfecto, pero en contrapartida obtendrás valiosos puntos.



2 Recuerda que si juegas en modo Wreckin' Racing, da igual en qué posición vayas, así que para ganar vas a tener que dejar las puertas del coche bastante maltrechas.

3 Hay mil maneras de lograr puntos: conservar tu coche en buenas condiciones. La forma más segura consiste en golpear la parte trasera del coche de delante. Intenta darle una embestida que le haga dar una vuelta de campana o girar sobre su eje hasta chocar contra un muro.

4 Otra forma segura de lograr puntos sin peligro es empujar un coche contra las paredes laterales. Ponte a la altura del coche, gira el pad en

su dirección, empujándolo hacia el muro. Así conseguirás algunos puntos fáciles.

5 A menudo te encontrarás con accidentes en las curvas más cerradas. ¡Qué ocasión para lograr puntos extra sin que tu coche resulte afectado por desastre! Ve a por alguno de los vehículos que intenta salir del barullo, arréale en el costado a gran velocidad. Una colisión como esta te dará al menos 30 puntos.

6 En ocasiones no tendrás más remedio que sufrir unos cuantos golpes si quieres mejorar tu puntuación. Por ejemplo, si ya vas por la última vuelta, tendrás que tomar

medidas drásticas para obtener los últimos puntos de premio. Si buscas un gran accidente, antes asegúrate de no tener rojo en tu coche, o acabarás expulsado de la carrera sin haber conseguido un solo punto.

7 Si te ves envuelto en un accidente, tendrás que salir de allí lo antes posible. Lo más probable es que, tras innumerables vueltas, acabes mirando hacia la pared o en sentido contrario al sentido de la carrera. Para volver a la posición adecuada por la vía rápida, usa los botones de giro rápido: marcha atrás. Te vuelven a dar un golpe mientras haces esto, mantén el dedo en giro rápido para poder recobrar el control.

8 No olvides utilizar los boxes, si los hay, en la carrera en la que participas. Si tienes un desperfecto grave en el coche, no tendrás tiempo de repararlo todo. Tienes que seleccionar veojosamente el área que quieres arreglar, entonces pulsar el botón lo antes posible hasta que el triángulo rojo se ponga verde.

9 Conducir en cualquiera de las pistas de *Destruction Derby* es una experiencia espeluznante. Juegas en el modo Total Destruction durarás unos 10 segundos, porque todos los coches controlados por CPU van a por ti. El modo de entrenamiento es mucho más divertido, aunque también es difícil. En la salida, no vayas directo al barullo que tiene lugar en

el centro de la pista. Espera atrás y elige el coche que quieras eliminar.

10 Cuando la parte delantera de tu coche esté completamente destruida, da vuelta al coche y elimina a marcha atrás a cuantos rivales puedas. Así seguirás en carrera más tiempo y podrás incrementar tu puntuación. Por último, en el «Estadio de Muerte», mantente lo más lejos posible de la plataforma hasta que queden muy pocos coches.

DIE HARD TRILOGY

Para introducir las siguientes combinaciones, mantén pulsado R2 con el juego en pausa.

DIE HARD

DERECHA, ARRIBA, ABAJO, CUADRADO: Invulnerabilidad

DERECHA, CUADRADO, ABAJO,

CIRCULO: 50 granadas y cinco balas

DERECHA, CUADRADO, CUADRADO

ABAJ0: Modo gordo (todos los personajes aparecen hinchados)

ABAJ0, CUADRADO, TRIANGULO,

ABAJ0: Los enemigos flotan en el





aire recibir un impacto.
DERECHA, CUADRADO, TRIANGULO:
DERECHA: Se invierten todos los
controles (incluso los botones de
disparo).
10 veces TRIANGULO y 4 veces DE-
RECHA: Modo esqueleto.

ABAJO, CIRCULO, CIRCULO, ABAJO,
TRIANGULO, ABAJO: Modo comedia
(las voces suenan aflautadas, los
villanos disparan por el trasero).
DERECHA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO,
CUADRADO, DERECHA: Disparos
mitados.

DATE HARDER
DERECHA, ARRIBA, ABAJO, CUA-
DRADO: Editor mapa. Este truco
te permite cambiar las rutas de to-
dos los personajes, vehículos del
juego. Es sumamente complicado,
pero si perseveras lograrás efectos
sorprendentes, como por ejemplo
coches flotantes.
También podrás elegir niveles





desde el editor de mapas, seleccionando la pantalla de Menú (CUADRADO) utilizando función Load para escoger nivel que prefieras:

ABAJO; CUADRADO; TRIÁNGULO;
 ABAJO; Modo esqueleto;
 DERECHA; CUADRADO; IZQUIERDA;
 CÍRCULO; TRIÁNGULO; ABAJO; 99
 cohetes 99 granadas (modo de
 destrucción total).
 ABAJO; TRIÁNGULO; DERECHA; CUA-
 DRADO; Invulnerabilidad.

DI'E HARD WITH V VENGEANCE
 IZQUIERDA; CÍRCULO; ARRIBA; ABA-
 JO; CUADRADO; DERECHA; Vidas in-
 finitas.

CÍRCULO; CÍRCULO; CUADRADO;
 CUADRADO; ABAJO; ABAJO; 1 1
 999 Turbos.

IZQUIERDA; TRIÁNGULO; DERECHA;
 ABAJO; Modo coches grandes.

CÍRCULO; ABAJO; ABAJO; TRIANGU-
 LO; CUADRADO; Modo cabezas
 flotantes.

ABAJO; CÍRCULO; ABAJO; CÍRCULO;
 Visión extra (cámara persecución).

IZQUIERDA; ARRIBA; IZQUIERDA; IZ-
 QUIERDA; CUADRADO; ABAJO; Modo
 cámara lenta.

ABAJO; ARRIBA; IZQUIERDA; IZ-

QUIERDA; ABAJO; ARRIBA; IZQUIER-
 DA; IZQUIERDA; ABAJO; ARRIBA;
 QUIERDA; IZQUIERDA; Modo Vic 20.

DISRUPTOR

Disruptor es uno de los clónicos de *Doom* más emocionantes, más llenos de acción, pero también es muy frustrante jugar con él. Por eso que den serle útiles estos códigos:

Recuperar munición
 Durante el juego, pulsa SELECT, ve al
 mapa y presiona L1 para desconec-
 tar el tiempo real. Después introduce
 X; CUADRADO; TRIÁNGULO;
 TRIÁNGULO; TRIÁNGULO.

Recuperar vidas
 Durante el juego, pulsa SELECT para
 ir al mapa; presiona L1 para desco-
 nectar el tiempo real. Después intro-
 duce TRIÁNGULO;
 TRIÁNGULO; CUADRADO; CUADRA-
 DO.

DOOM

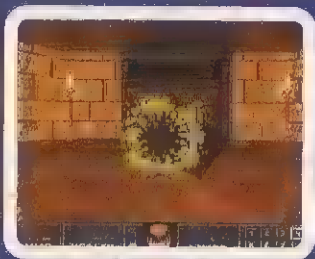
Nuestro incansable experto en *Doom* ha abandonado sus obligaciones como director artístico de PSM para investigar todos los códigos que te permitan eternizarte en este juego tan impresionante.

02: SKTPHTRKR1
 03: 1WMWHMPRP1
 04: 280RH02CZ0
 05: 9G5GX7BZ97
 06: FMIVSECYCB



- 24: 3INQCX121Z
- 25: FZW2FMS65T
- 26: XZCNS8889I
- 27: Q5VWTCFC
- 28: JF13GJMLL
- 29: 9PSLIXZ3XV
- 30: SNI4WBYCC

Este otro código te permitirá entrar directamente en el nivel 31 de *Doom 2* con todas las armas.
31: IDKS2LW164



- 07: WMZBD1LBYX
- 08: RDTW4BRSPM
- 09: NOL19KR5T5
- 10: GNK4PLFZBC
- 11: 3JYH2QKOI8
- 12: Z4OK5TVYVX
- 13: H88YFFC1CF
- 14: 95KCL66W64
- 15: 9NKCL66C64
- 16: ZID5R99Z97
- 17: 4NTD2364YW
- 18: CSY6DTTTR
- 19: VDKSWRYT64
- 20: VWGDVXB965
- 21: T96XPZKHHH
- 22: 99PRHZZZO
- 23: 6PSLBCXZVV

FIGHTING FORCE

Invulnerabilidad y selección de nivel: en la pantalla principal (a que muestra las opciones de 1 jugador, 2 jugadores Opciones), mantén pulsado [ZQ] [I]ERDA, CUADRADO, [L1] + R2 hasta que aparezca «Cheat mode» en la parte inferior de tu pantalla. Luego selecciona Options enseguida conseguirás ser invulnerable o bien empezar en cualquier nivel. Si activas estos dos trucos le habrás quitado toda la gracia al asunto. Pero en fin...

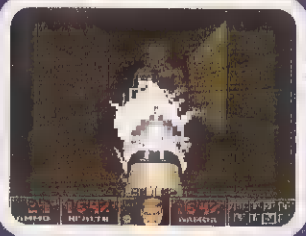


FINAL DOOM

Aquí tienes unos códigos para *Final Doom*, además de unos buenos

TRUCOS:

NIVEL 2	Y90CDJLHVX
NIVEL 3	3JJCMK8W64
NIVEL 4	Y9SJ3VRWWW
NIVEL 5	IDDSQ7J318
NIVEL 6	04MSK2X92
NIVEL 7	YTTLCXXLXV
NIVEL 8	09SMBY04YW
NIVEL 9	7KKBLDVS3
NIVEL 10	FM4217GSGJ
NIVEL 11	H#3WDGLD8
NIVEL 12	07QPDW26WY
NIVEL 13	WLTXOY'02
NIVEL 14	RBR4GILDLE
NIVEL 15	2PTLCXXLXV
NIVEL 16	548C7DFWYX
NIVEL 17	JOC89DZPOS
NIVEL 18	JGB9CT0NRT



- NIVEL 19: 9QLTKR0102
- NIVEL 20: 1M85X135BD
- NIVEL 21: S16FHVOIG
- NIVEL 22: 33OHFTT6WY
- NIVEL 23: VBCQPI446
- NIVEL 24: IKTLW7V53

- NIVEL 25: 0DJSM4HW64
- NIVEL 26: 1MDF0SBIBHC
- NIVEL 27: 2DJSMVRW64
- NIVEL 28: 1XKTX4QV53
- NIVEL 29: 17K438DMNL
- NIVEL 30: 1DJX0704HTR

Para activar los siguientes trucos, entra en pausa e introduce los códigos. Puedes combinar los trucos al introducir un código, proseguir la partida, volver entonces parar juego e introducir siguiente código.

Mapa global
 TRIANGULO, TRIANGULO, L1,
 R2, L2, R2, R11

Muchos ítems

TRIÁNGULO, L1, ABAJO, ARRIBA,
R2, IZQUIERDA, IZQUIERDA

Salto nivel

DERECHA, IZQUIERDA, R1, R2,
TRIÁNGULO, L1, CÍRCULO, X

Misión de rayos X

L1, R2, L2, R1, DERECHA, TRIÁNGULO,
TRIÁNGULO, DERECHA

Modo súper poder

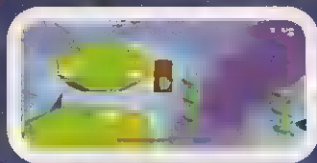
L2, CUADRADO, R1, DERECHA, L1,
IZQUIERDA, CÍRCULO

Vidas infinitas

Pulsa PAUSE, luego DERECHA, CUA-
DRADO, TRIÁNGULO, CUADRADO,
TRIÁNGULO, CRUZ

Cualquier nivel

Pausa el juego, pulsa DERECHA,
CUADRADO, TRIÁNGULO, CUADRA-
DO, TRIÁNGULO, R1, L1, R1, L1,
CÍRCULO



EROLGEN

Vidas infinitas

Pulsa PAUSE, luego DERECHA, CUA-
DRADO, TRIÁNGULO, CUADRADO,
TRIÁNGULO, CRUZ

Cualquier nivel

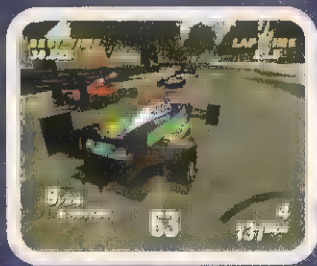
Pausa el juego, pulsa DERECHA,
CUADRADO, TRIÁNGULO, CUADRA-
DO, TRIÁNGULO, R1, L1,
CÍRCULO

F1

F1, de Psygnosis, es el juego para PlayStation más vendido de la historia. Psygnosis aportó algunas trinquetas muy útiles para tu deleite. Sigue leyendo: aprenderás el modo de activar todos los trucos para sacarle todo el jugo a este estupendo simulador de carreras.

Los circuitos

Los 17 circuitos no aparecen descritos en el manual, por lo que resulta complicado planear las entradas en boxes, calcular los niveles de combustible en modo Grand Prix. En la tabla de abajo se especifica el número de vueltas en caso de que recorras circuitos completos en el modo Grand Prix. En el modo Arcade, el número de vueltas por carrera siempre es cinco.



Cinco años de bonificación

Si corres un campeonato en el modo Arcade o Grand Prix y acabas primero, puedes seleccionar un circuito extra llamado Frameout City. Recuerda que debes guardar la partida en tarjeta de memoria si quieres conseguir esta opción. No obstante, si continúas leyendo, te enseñaremos un truco para acceder a ella sin necesidad de ganar el campeonato.

Trucos y otros secretos**Carrera extra**

En pantalla de opciones, colócate

donde pone Practice, Quality Race. Pulsa SELECT manteniéndolo apretado; entonces pulsa rápidamente: IZQUIERDA, CÍRCULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, ARRIBA y DERECHA. Debería aparecer mensaje «BONUS TRACK ACTIVATED». De este modo la próxima vez que empieces una carrera nueva aparecerá la opción de carrera extra.

Modo Buggy

En pantalla de opciones, donde se lee Practice, Quality Race, pulsa SELECT y manténlo pulsado; entonces pulsa rápidamente: DERE-



CHA, ARRIBA, TRIANGULO, ZOUIER-
DA, ARRIBA, CUADRADO
TRIANGULO. En teoría aparecerá
mensaje «BUGGY MODE ACTIVA-
TED». Este truco transforma tu co-
che en un pequeño buggy.

Motociclistas

En la pantalla de opciones, sitúate
donde dice Practice, Qualify y Race,
mantén pulsado SELECT. Después
introduce siguiente serie lo más
rápido posible: ABAJO, ARRIBA,
CÍRCULO, TRIÁNGULO, DERECHA,
ARRIBA, CUADRADO y TRIÁNGULO.
Debería aparecer el mensaje «BIKE
MODE ACTIVATED». En lugar de co-
ches podrás disfrutar de carreras de
motos.

Carreras con lava

En la pantalla de opciones, donde se
lee Practice, Qualify y Race, mantén
pulsado SELECT. Después, pulsa rá-
pidamente: CUADRADO, CÍRCULO,
ARRIBA, DERECHA, DERECHA,
CÍRCULO y I. Debería aparecer el
mensaje «LAVA MODE ACTIVATED».
Gracias a este truco, la carretera se
convertirá en un mar de lava y del
resto del paisaje sólo quedarán
cenizas.

FADE TO BLACK

Introduce las siguientes contraseñas
en la pantalla de password:

Nivel 01

CUADRADO, CÍRCULO, TRIANGULO,
CÍRCULO, CUADRADO

Nivel 02

TRIANGULO, CÍRCULO, X, CÍRCULO,

CUADRADO,

Nivel 03

CÍRCULO, CÍRCULO, TRIANGU-
LO,

Nivel 04

CUADRADO, TRIANGULO, CÍRCU-
LO, CÍRCULO, TRIANGULO

Nivel 05

CUADRADO, CUADRADO, TRIANGU-
LO, X, TRIANGULO

Nivel 06

TRIANGULO, CÍRCULO,

Nivel 07

CÍRCULO, CÍRCULO, TRIANGULO,
TRIANGULO, X

Nivel 08

CUADRADO, CUADRADO,
TRIANGULO, CUADRADO, CUADRA-
DO

Nivel 09

TRIANGULO, TRIANGULO,
CÍRCULO, TRIANGULO

Nivel 10

TRIANGULO, CUADRADO, CÍRCU-
LO, TRIANGULO

Nivel 11

CÍRCULO, CUADRADO, CUA-
DRADO, I

Nivel 12

CUADRADO, TRIANGULO, CUA-
DRADO, CÍRCULO, X

Nivel 13

X, TRIANGULO, CUADRADO,
CÍRCULO, X

(usa este código si no consigues sal-
var la chica)

Trucos

Teclea estos códigos en la pantalla
de password para acceder los tru-
cos siguientes.

Nota: Tienes que introducir el Codi-

go para activar los trucos antes que las contraseñas. No hagas caso de los mensajes de código no válido que aparecen.

CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO,
CÍRCULO, TRIÁNGULO

Cuando hayas introducido esta combinación, sal de la pantalla de *password* y vuelve a entrar en ella enseñada. Ahora puedes introducir los códigos siguientes:

Ver todas las secuencias de video

CUADRADO, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, X

Protección infinita
CUADRADO, CÍRCULO, CÍRCULO,
CUADRADO, TRIÁNGULO, X

Invincibilidad
TRIÁNGULO, TRIÁNGULO,
TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO

Selección de nivel
CÍRCULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO,
CUADRADO, CUADRADO

10 A SOCCER

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de opciones.

Cuando un código haya sido correctamente introducido, oírás un sonido de confirmación. Sal de la pantalla



Lista de opciones, resalta las opciones «Resume Game» pulsa el botón CUADRADO para acceder a un nuevo menú de opciones.

Muevas invisibles

TRIÁNGULO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, TRIÁNGULO.

Creará vallas invisibles para un partido con cinco jugadores por banda.

Balón curvado

TRIÁNGULO, CUADRADO, TRIÁNGULO.

Te permite curvar la valla para conseguir proporciones fantásticas.

Balón loco

CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CUADRADO.

Vuelve muy difícil el control del balón.

Dream Team

CUADRADO, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CUADRADO, CUADRADO.

Vuelve muy rápidos a ambos equipos.

Equipo tonto

CUADRADO, TRIÁNGULO, CUADRADO, TRIÁNGULO.

Consigue que tanto tu equipo como el portero jueguen muy mal.

Banda de penaltis

CUADRADO, TRIÁNGULO, CUADRADO, CUADRADO, TRIÁNGULO.

Inicia inmediatamente una serie de penaltis.

Súper potencia

TRIÁNGULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO.

Aumenta la potencia de lanzamiento de tu equipo.

Súper portero

CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO.

Te da un súper portero.

Súper delanteros

TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO.

Consigue que tus delanteros jueguen muy rápido.

Súper defensas

CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, TRIÁNGULO.

Consigue que tus defensas jueguen muy rápido.

Introduce las contraseñas de los trucos siguientes tal como has hecho antes, pero esta vez para que funcionen, sal del juego, ve a pantalla de selección de juegos e entra en modo Options. Baja hasta el final del menú, donde podrás activar los trucos.

Palera predefinida

CUADRADO, TRIÁNGULO, CUA-



DRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO,
TRIÁNGULO.

Activa los trucos predefinidos.

Duo dinámico.

CUADRADO, TRIÁNGULO, CUA-
DRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO,
TRIÁNGULO, CUADRADO.

Para que los uniformes de los juga-
dores tengan los colores de Batman
& Robin.

Oktoberfest.

CUADRADO, TRIÁNGULO, CUA-
DRADO, TRIÁNGULO,
TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGU-
LO.

Para que los uniformes parezcan tra-
jes típicos alemanes.

Traje de etiqueta.

CUADRADO, TRIÁNGULO, CUA-
DRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO,
TRIÁNGULO.

Para que los uniformes de los juga-
dores parezcan trajes de etiqueta.

Uniforme de la EA.

CUADRADO, TRIÁNGULO, CUA-
DRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO,
TRIÁNGULO, CUADRADO, CUADRA-
DO.

Partido amistoso con los fabricantes
de FIFA '96.

Federación.

CUADRADO, TRIÁNGULO, CUA-
DRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO,
X, X.

Juega como Data, Spock, de Star
Trek.

Invisible.

CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGU-
LO, CUADRADO.

Vuelve transparentes a los juga-
dores.

G-POLICE

Todas las armas y munición.

En pantalla de carga de Armas,
mantén pulsados L1, L2, R1, CÍRCU-
LO, TRIÁNGULO, CUADRADO y pulsa
IZQUIERDA.

Los passwords son:

35 SAGLORD

34 NIKNAK

33 CAKEBOY

32 ROSSCO

31 PUGGER

30 JIMMAC

29 THONBOY

28 STUBOMB

27 EDFIRE

26 EUANLEC

25 ANGUSF

24 STEVEBOT

23 CLAIREC

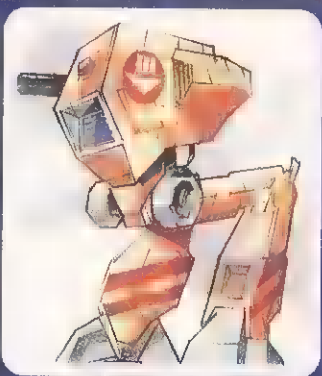
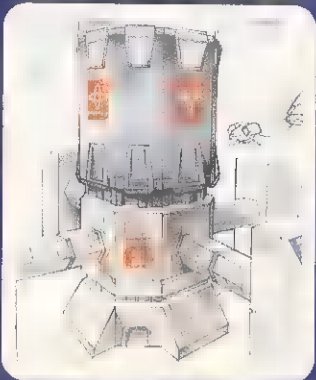
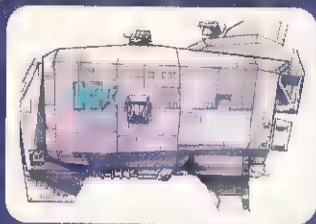
22 JONRITZ

21 IAINTHOD

20 TSLATER

19 BIONIC





- 14 YERMAN
- 13 ANDYMAC
- 12 KIMBCHS
- 11 ANDOOOO
- 10 DELUCS
- 9 DAZMAN
- 8 MAZMAN
- 7 SAEGGY
- 6 WENSKI
- 5 JOJOGUN
- 4 AGEDUF
- 3 SONACAV
- 2 DOLMAN
- 1 MADCAV

GEX

He aquí unos trucos para seleccionar el nivel: todas las áreas. Mantén pulsado R1, ve entonces a la pantalla Item Menu e introduce lo siguiente sin soltar R1:

Selección de fase
En cúpula (Dome): pulsa

- 18 ANDYCROW
- 17 TONYMASH
- 16 THEYOLK
- 15 OLBIEB

* CUADRADO, DERECHA, ARRIBA, IZQUIERDA, CÍRCULO, CÍRCULO

Acceso a todas las áreas
En cualquier fase, pulsa
CUADRADO, START, DERECHA, ARRIBA, CUADRADO, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ARRIBA, START

Máxima energía
Para los siguientes códigos, pausa el juego, mantén pulsado R1 mientras introduces estas secuencias:

99 vidas: ARRIBA, CÍRCULO, TRIÁNGULO, ABAJO, DERECHA, CUADRADO, ABAJO

Esputo eléctrico: DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, CÍRCULO, TRIÁNGULO, DERECHA, CÍRCULO, ABAJO, IZQUIERDA

Aliento helado:
CÍRCULO, CÍRCULO, IZQUIERDA, ABAJO, CÍRCULO, ARRIBA, DERECHA

Aliento de fuego: * ARRIBA, DERECHA, ARRIBA, DERECHA, DERECHA,

Invencibilidad: CUADRADO, ABAJO, ABAJO, ARRIBA, ARRIBA, DERECHA

Super salto: CÍRCULO, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, DERECHA, DERECHA

Selección de niveles
Y éstos son todos los passwords...

Cemetery 2	SVZFKHGP
Cemetery 3	BXRfYHGP
Cemetery 4	ZVTCYHGP
Jungle 1	KXVKRHKP
Jungle 2	GVHCSHKP
Jungle 3	SVKLPHPK
Jungle 4	CVBLPHKP
Toonville 1	RVFCSHGP
Toonville 2	XVBRHKP
Kung Fu 1	YTCRHHPK





Kung Fu 2
Kung Fu
Rezópolis

ZTDHPHKP
DXVGRHKP
GYVVRHKP

FECK
TWTAN

Liberty City parte 1 2
San Andreas parte 1 2

GRAND THEFT AUTO

Introduce estos códigos como tu nombre: Sencillo.

Código	Efecto
GROOVY	Todas las armas
WEYHEY	9.999.990 puntos
BLOWME	Coordenadas
EATTHIS	Máximo de niveles deseados
CHUFF	Sin policía
TURF	Todas las ciudades
MADEMAN	Todas las armas ciudades
BSTARD	Todas las ciudades, armas infinitas, 99 vidas

GUNSHIP 2000

Durante pantalla de carga mantén pulsados L1 R1 para obtener más armas de habitual o R1 R2 para ser invulnerable.

HEXEN

Modo de trucos

Entra en la pantalla de opciones desde el menú principal, selecciona Pad Config. Pulsa R2 sin soltarlo, pulsa DERECHA, ABAJO, DERECHA, TRIANGULO /X en la pantalla de configuración del pad; giras un sonido si lo has hecho correctamente. Tras empezar una partida, entra en



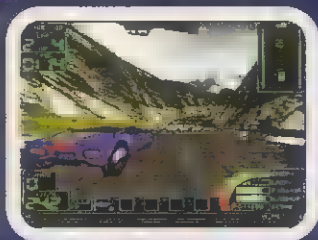
pausa, verás disponible una opción de trucos, que te permitirá el acceso al modo Dios y todas las armas, ziliares, así como otras opciones.

IMPACT RACING

Para ser invulnerable, introduce (con espacios): I AM IMMORTAL

Para tener armas ilimitadas, introduce: LOADSOFSTUFF

Para ver la secuencia final, introduce (con espacios): JOURNEYS END



JET RIDER

Jet Rider ha sido el primer juego de su clase en llegar a PlayStation.

verdad es que es bastante bueno. Pero, como también es bastante difícil, ahí van los siguientes trucos:

Dificultades que no son menos

Este truco hará que las partes más complejas no lo sean tanto, se superen antes. El único problema es que para poder utilizarlo, antes debes completar el juego. Una vez has ya llegado al final del juego, verás una burbuja que dice «Codes Enabled». Entonces pulsa ABAJO, CÍRCULO, IZQUIERDA, L1, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA.

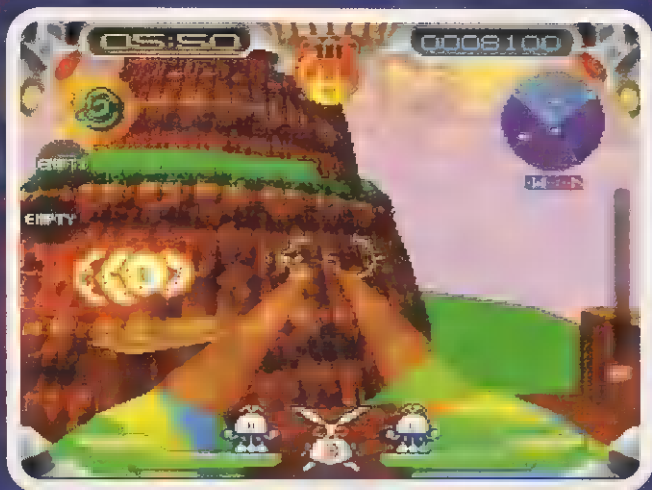
Desbloquear todos los circuitos

Este truco te permitirá jugar en cualquier circuito que quieras, sin necesidad de ganarte antes el derecho a hacerlo.

Primero ve a la pantalla de opciones y elige la dificultad «Amateur». Después, selecciona el presentador masculino del trofeo. Vuelve a la pantalla principal apretando START y pulsa lo siguiente en el pad del primer jugador:

ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA, ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA.

Vuelve a la pantalla de opciones pulsando una vez IZQUIERDA y X. Selecciona la dificultad «Profesional» como presentador; escoge «Rider». Vuelve otra vez a la pantalla principal pulsando START, introduce el código siguiente, de nuevo con el pad del jugador número uno:



ARRIBA, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA, ARRIBA, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA.

Escucharás un sonido que indica que el truco ha funcionado. Ahora ya puedes correr en cualquier circuito. Así de sencillo.

JUMPING FLASH 2

Ayuda de Rachel:

Para que Rachel sea tu ayudante cibernética, introduce siguiente combinación en pantalla de títulos: IZQUIERDA, DERECHA, R1, L2, L3, R2, ARRIBA, ABAJO, TRIÁNGULO, SELECT.

Ahora Rachel puede ser tu ayudante cibernética, pero asegúrate de que



seleccionas en el menú de opciones.

Ayuda de Tex:

Para que Tex sea tu ayudante, introduce siguiente combinación en pantalla de títulos:



ARRIBA, ABAJO, L1, R2, R1, L2, IZQUIERDA, DERECHA, SELECT.
Ahora Tex puede ser tu ayudante cibernético, pero asegúrate de que seleccionas en el menú de opciones:

Modo Extra

Cuando hayas terminado el juego en el modo Regular, en el modo Super, podrás jugar en el modo Extra.

Super saltos

Cuando hayas ganado el juego, puedes repetirlo en modo Super. Usando este modo, puedes dar seis saltos de una sola vez, en lugar de dar solamente tres.

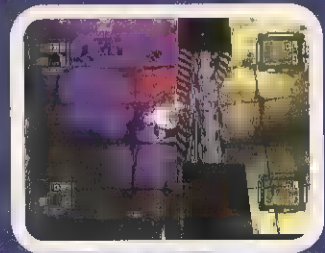
LOADED

Para acceder a estos útiles trucos, ve a la pantalla de opciones del jue-

go, pulsa L1 después L2 sin soltarlos durante diez segundos. Presiona las siguientes combinaciones de botones para activar el truco que desees utilizar:

Salud

DERECHA, DERECHA, IZQUIERDA, ABAJO, ABAJO, ARRIBA, CUADRADO, CÍRCULO.



Movimientos

ARRIBA, DERECHA, CÍRCULO, IZQUIERDA, DERECHA, CÍRCULO

Potencia

DERECHA, ABAJO, DERECHA, TRIÁNGULO

Vidas

IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA, TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO

Bombas inteligentes

R1, R2, TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO, R1, R2, CÍRCULO, CÍRCULO, CUADRADO

Omitir nivel

R1, TRIÁNGULO, R1, CUADRADO, CÍRCULO, R2, R2, CUADRADO, TRIÁNGULO

Selección de nivel

ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO

LONE SOLDIER

Durante la partida, pulsa PAUSA e introduce lo siguiente:

Modo Dios

ARRIBA, IZQUIERDA, CÍRCULO, TRIÁNGULO, ARRIBA, IZQUIERDA

Omitir niveles

ABAJO, DERECHA, CÍRCULO, TRIÁNGULO, ABAJO, DERECHA

Todas las armas

munición
DERECHA, ABAJO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, ARRIBA, DERECHA

MADDEN NFL '98

Tenemos trucos que te permiten el acceso a equipos, estadios, secretos... Debes introducir los códigos que ves entre corchetes en la pantalla de creación del jugador:



Equipo Nombre

EA Sports Team

ORR HEROES

Tiburón Team

LOIN CLOTH

All Time Leaders

LEADERS

All Time All Madder

COACH

All 60's team

PAC ATTACK

All 70's Team

STEEL CURTAIN

All 80's Team

GOLD RUSH

NFC

ALOHA

AFC

UAU

Astrodome (Old Oilers)

JETSONS

Cleveland Browns Stadium

DAWG POUND

Old Oakland Stadium

SNAKE

Old Tampa Bay Stadium

BIG SOMBRERO

Old Miami Dolphins Stadium

DANDAMAN

RFK Stadium (Old Redskins)

OLD DC

Tiburón Sports Complex

SHARKS FIN

Old West

GHOST TOWN**MAGIC CARPET**

Algunos de los últimos niveles del excelente juego de alfombras voladoras de Bullfrog están resultando

poco menos que diabólicos para cierta gente. Si eres uno de los que se están dando de cabeza contra las paredes, el siguiente truco debería serte de gran utilidad:

En la pantalla del título, selecciona Options y pulsa entonces esta combinación: TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO. Luego empieza y, cuando te encuentres en un nivel, pulsa START después los botones superiores a izquierda derecha para acceder al menú de niveles, a todos los hechizos y a más magia.

MDK

Para activar los siguientes trucos, activa pausa e introduce las combinaciones que necesites:

Ataque aéreo de bonificación

ABAJO, ARRIBA, CÍRCULO, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, 21

How drop

ARRIBA, ABAJO, ABAJO, 11, DERECHA





Maniqué de señuelo
 CRUZ, IZQ. DERECHA, CÍRCULO
 CRUZ, ARRIBA, CUADRADO

Granada de mano
 TRIÁNGULO, CÍRCULO,
 CUADRADO, CUADRADO, LI,
 DERECHA

Granada de francotirador
 rastreadora
 IZQUIERDA, ARRIBA, CRUZ,
 TRIÁNGULO, LI, LI, DERECHA

Mortero
 IZQUIERDA, LI, TRIÁNGULO, CUA-
 DRADO, DERECHA, CÍRCULO, IZ-
 QUIERDA, IZQUIERDA

Bomba interesante
 ABAJO, DERECHA, CÍRCULO, CÍRCU-
 LO, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ARRIBA,
 CUADRADO, TRIÁNGULO

Granada de
 francotirador
 ARRIBA, CUADRADO, LI, IZQUIER-
 DA, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUA-
 DRADO

Super ametralladora
 IZQUIERDA, LI, ABAJO, CUADRADO,
 TRIÁNGULO, ARRIBA, ABAJO

Alma atronadora
 ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA, IZ-
 QUIERDA, TRIÁNGULO, ARRIBA,
 DERECHA, ABAJO

Arriba, **TRIÁNGULO**

ABAJO, **LI. CUADRADO, TRIÁNGULO**

DERECHA, **ARRIBA, CRUZ**

Selección de nivel

En pantalla del título, pulsa **Z** QUIERDA, **CÍRCULO, TRIÁNGULO** ARRIBA, **CUADRADO** para que aparezca la opción de selección de nivel.

MORTAL KOMBAT 3

Hemos recibido un alud de trucos para *MK3*. Aquí tienes un resumen de todo lo que hemos descubierto.

Juega como Smoke

Al cargar el juego haz girar el pad

directional en pantalla de copy right, en el sentido de las agujas del reloj, hasta que aparezca el siguiente mensaje: «Introduce the Ultimate Kombat Kode». Pulsa en el pad del jugador 1 **RT, TRIÁNGULO** seis veces, **CÍRCULO** nueve veces, seis veces (todo esto en menos de segundos). Ahora uno o dos jugadores tendrán la posibilidad de escoger Smoke en la pantalla de selección de personajes.

Trucos para pantalla vs

Los números entre paréntesis representan los botones **CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO**, respectivamente, indican el número de veces que debe pulsarse el botón para formar la secuencia. Por ejemplo: (987)



significa: pulsa CUADRADO nueve veces, TRIANGULO ocho veces y CIRCULO siete veces.
 Entra los códigos siguientes en la pantalla Vs en el modo para dos jugadores, ambos jugadores deben introducir los códigos al mismo tiempo. Cambiaran los símbolos de la parte inferior de pantalla y el resultado sera muy divertido:

J1 (100) - J2 (100)

= Sin lanzamientos

J1 (020) - J2 (020)

= Sin bloqueos

J1 (987) - J2 (123)

= Sin metros

J1 (688) - J2 (422)

= Lucha en oscuridad

J1 (282) - J2 (282)

= Texto: sin miedo

J1 (460) - J2 (460)

= Formas aleatorias

J1 (985) - J2 (125)

= Modo Multimode

J1 (642) - J2 (468)

= Modo Galaxian

J1 (033) - J2 (000)

= La mitad de energia para el jugador 1

J1 (000) - J2 (033)

= La mitad de energia para el jugador 2

J1 (969) - J2 (141)

= El ganador contra Matoro

J1 (033) - J2 (564)

= El ganador contra Shao Kahn

J1 (769) - J2 (342)

= El ganador contra Noob Shobol

J1 (205) - J2 (926)

= El ganador contra Smoke

Menú de trucos

Cuando empiece la intro al juego, pulsa TRIANGULO CUADRADO CIRCULO L1 L2 START. Aparecera un menú de opciones con el título de «Kombat». Pulsa ARRIBA para que aparezca un interrogante azul. Entonces pulsa cualquier botón para acceder a un menú de trucos que te permitirá seleccionar niveles, jugar como Smoke, etc. Si conoces mas trucos para el fabuloso juego MK3, escríbelos en la nosotros ¡Corre!

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES

Introduce estos códigos en la pantalla de *password*:

Passsword	Efecto
NXCVSZ	Vidas ilimitadas
GTTBHR	1000 vidas
GRVDT5	Ver créditos
ZCHRRY	Truco definitivo

NOTA: Acerca del truco definitivo. Transportate nivel 5. Si mueres antes de llegar a un punto de control, pulsa L1 para luchar contra



Quan Chi, o L2 para luchar contra Shinnok.

Fataality

Cuando luches contra las tres pesqueras de la fortaleza de Quan Chi, puedes propinarle a Kia el golpe fatality en la cabeza con Adelante, Abajo, Adelante y Puñetazo alto. Un elegante movimiento.

Movimiento final del nivel uno

Al final de la fase I, cuando vences al último enemigo, Scorpion, dirá FINISH HIM!!! Para realizar el fatality de la arrancada de cabeza, da un paso atrás y pulsa en el pad Adelante, Abajo, Adelante y Puñetazo alto. Mira entonces cómo Suby le arranca la cabeza a Scorpion, echando sangre por todas partes.

Passwords

Nivel	Contraseña
2	THWMSB
3	GNSZDG
4	ZVRKDM
5	JYPPHD
6	QFTLWN
7	XJKNZT

Para ver explotar al enemigo final de la Tierra, introduce «rckmnd» en pantalla de password.

MOTOR TOON GP 2

Multiplicación de opciones

Para conseguir un montón de



opciones extra, pulsa simultáneamente L1, L2, R1, R2, y pulsa X para seleccionar las opciones. Verás cómo aumentan las posibilidades.

Repeticiones SCEI

Mantén pulsado R1 cuando selecciones cualquier opción de acceso a tarjeta de memoria para desviar el juego hacia las repeticiones de SCEI. Ahora podrás contemplar o correr tú mismo contra los fantasmas de los mejores equipos de todos los tiempos de SCEI.

NBA JAM: TE

El excelente juego de baloncesto de Acclaim tiene unos no menos buenos trucos ocultos en la manga, uno de los cuales incluye jugar como sprites en miniatura en el divertido modo Baby. Los siguientes códigos son sencillos de aplicar: selecciona un equipo, y, cuando aparezca pantalla que dice «Tonight's Matchup», introduce el código deseado antes de que salga en pantalla «Loading Game».



Modo cabezón

Para que los jugadores tengan la cabeza algo grandota, pulsa rápidamente CUADRADO, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO; repite entonces la secuencia un mínimo de cinco veces.

Modo súper cabezón

Para dar a los jugadores una cabeza del tamaño de un balón de playa, pulsa CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO y repite entonces la secuencia un mínimo de cinco veces.

Modo enorme

Para convertir los jugadores en auténticos gigantes, pulsa TRIÁNGULO; repite entonces la secuencia un mínimo de cinco veces.

Modo Baby

Para variar, convierte a los jugadores en unos diablillos diminutos pulsando CUADRADO y CÍRCULO; repite entonces la secuencia un mínimo de cinco veces.

Gran bola de fuego

Para convertir la pelota en una bola flameante, hacer un mate, pulsa ABAJO, DERECHA, DERECHA, CÍRCULO, TRIÁNGULO, IZQUIERDA.

Recursos humanos

Simple. Evidentemente, este modo hace que tus personajes sean más sensibles. Pulsa DERECHA, DERECHA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA.





Potenciar la defensa

Esto hace que tu defensa esté más alerta. Pulsa DERECHA, ARRIBA, ABAJO, DERECHA, ABAJO, ARRIBA.

NEED FOR SPEED

Agárrate bien, porque ahí va un montón de trucos de primera categoría...

En el modo torneo, ve a la pantalla de *passwords* y teclea YXHJQY para acceder a la bonita pista de bonificación: Las Vegas.

Para conducir el coche secreto, introduce la contraseña anterior, sal

del modo torneo. Entonces, cuando vayas a seleccionar otro coche, pulsa sin soltar L1 y L2 y conseguirás ese vehículo perfecto.

Para acceder al modo Rally, ve a cualquier selector de pistas que no sea Rusty Springs y entonces mantén pulsados los botones L1 y R1. (Nota: Asegúrate de que en ese momento estás en los modos Time Trial, Head-to-Head o Single.)

Para ampliar tu escuadra de coches habitual con un vehículo más rápido, en cualquier pantalla de selección de coches (sin introducir código de pista de *bonus*) mantén pulsados L1 y R1. Así obtendrás el coche Warrior.

Por último, para jugar en el modo Arcade, ve a la selección de circuito y mantén pulsados los botones L1 y R1. Tiene que leerse ARCADE.

Aquí están todos los *passwords* que podrías desear:

Pista 1 - WRDRTY
 Pista 2 - ZDPBWN
 Pista 3 - MTQRZP
 Pista 4 - JVPZLL
 Pista 5 - ZYMNLH
 Pista 6 - WMRPGZ
 Lost Vegas - YXGSJJ
 Pista 8 - KJPOND
 Pista 9 - SDQWCG
 Pista 10 - SLZXDH
 Pista 11 - SPZDFX
 Pista 12 - ZVGRGX
 Pista 13 - XJHVCK

NEED FOR SPEED 2

Introduce los códigos siguientes en la pantalla de *passwords*:

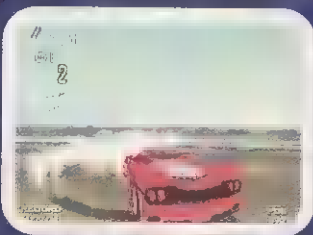
SHOTME Carrera de *bonus*
 POWRUP Aceleración más rápida

Corre como:

LILZIP Coche de *bonus*
 (Ford Indigo)
 VANME Camioneta
 LIMOME Música
 BUGME Escarabajo
 SNOWME Quitanieves
 ARMYME Camión militar
 SEMIME Minibús
 BUSME Autobús
 TRAMME Tranvía
 T RexME T-Rex
 WAGOME Furgón
 BMRME BMW
 4CME 4x4
 VOVME Camioneta Volvo
 BNZME Mercedes Benz
 BEETME Coche con techo solar

Conducir el Ford Indigo
 Para conducir el Ford Indigo, introduce LILZIP como *password*. El Ford Indigo está también disponible después de ganar el modo Tournament.

Recorrido por
 Los Estudios Monolithica
 Introduce la contraseña SHOTME





para acceder al recorrido de los Estudios Monolithic, podrás recorrer los platos de un estudio de cine.

Super motor

Introduce la contraseña POWRUP. Los coches tendrán motores Pioneer, que les ofrecerán mayor poder de aceleración, una velocidad máxima.

Distintos ángulos de cámara

Cuando se esté cargando una pista, manten pulsados R1, R2, L1, L2, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, todos a la vez, hasta que empiece la carrera. En lugar de cuatro, podrás elegir entre nueve ángulos de cámara diferentes.

Plano de la cámara cuando estés compitiendo: manten

pulsado el botón TRIÁNGULO para conectar, desconectar, monitor, observar un plano de tu posición.

Contraseñas para el modo Tournament

Contraseña para los recorridos

Pista de pruebas	LDKMTD
Campo	GROWPC
Paisaje del norte	HITYSBC
Mediterráneo	WGVLOG
Cumbres místicas	BRQOOR

NEL GAME-DAY

En pantalla principal, introduce las opciones, pulsa SELECT para acceder a la pantalla de la tarjeta de memoria. Pulsa SELECT de nuevo para acceder a la pantalla de *passwords*. Introduce ahora cualquiera de los siguientes códigos para obte-

ner algunos prácticos trucos:
SKELETON - Vuelve esqueletos a los jugadores que compiten en el Hueso Estadio.

MAYHEM - Aumenta la frecuencia de las lesiones.

DEFENSE - Aumenta la habilidad de la línea defensiva.

OFFENSE - Aumenta la habilidad de la línea ofensiva.

JUICE - Hace más rápida la aceleración.

STEROIDS - Mayor habilidad para hacer movimientos especiales.

CRUNCH:TIME - Exagera la fuerza de los golpes.

STICKUM - Mayor habilidad para atrapar el balón.

PICK CITY - Más consejos para pases

■ intercepciones.

CANNON ARM - El quarterback lanza antes, más rápido.

BIG BOYS - Convierte los sprites en gigantes.

URNOTREDE - Un nivel secreto en el que puede pasar de todo.

NHL '98

Introduce esto en la pantalla de passwords.

STANLEY

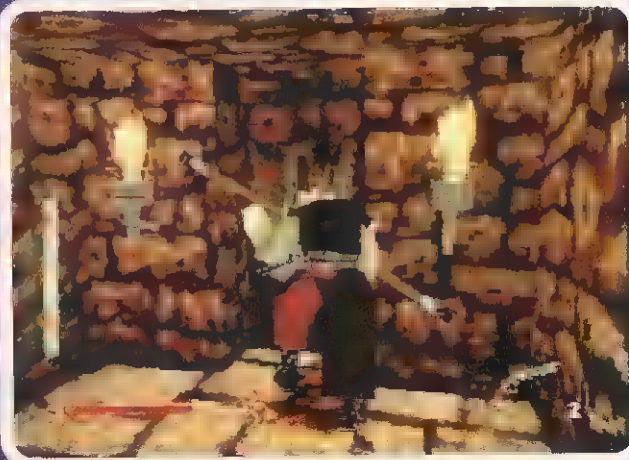
Ver el video de la victoria.

NHLKIDS

Jugadores y porteros diminutos.



TOP SECRET



PLAYTIME

Jugadores minúsculos con la cabeza normal, grandes porteros con la cabeza enorme.

BIG BIG

Todos los jugadores son enormes.

BRAINY

Jugadores con la cabeza grande.

EAEAQ

Equipo EA Blades.

3RD

Selecciona la tercera camiseta de un equipo.

NIGHTMARE CREATURES

Para obtener vidas, armas infinitas y selección de nivel, introduce IZQUIERDA, ARRIBA, CRUZ, CUADRADO, ABAJO, TRIANGULO, CUADRADO, ABAJO.

¿O qué tal unos passwords?



ARRIBA, CÍRCULO, TRIÁNGULO,
IZQUIERDA, TRIÁNGULO, CUADRA-
DO, CRUZ, CÍRCULO

ARRIBA, CRUZ, CÍRCULO,
TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, ABAJO,
CUADRADO, ARRIBA

ARRIBA, CUADRADO, TRIÁNGULO,
CRUZ, TRIÁNGULO, CUADRADO

7: TRIÁNGULO, IZQUIERDA,
TRIÁNGULO, CRUZ, CÍRCULO, IZ-
QUIERDA, CÍRCULO, CRUZ,
TRIÁNGULO, DERECHA, TRIÁN-
GULO, ARRIBA, CÍRCULO

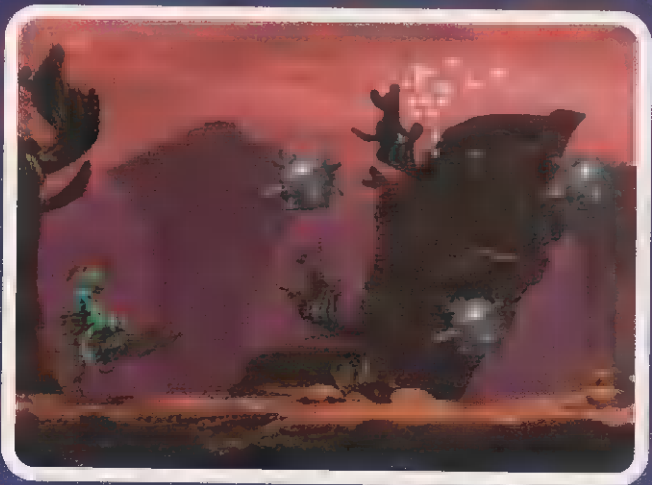
CÍRCULO, TRIÁNGULO, TRIÁN-
GULO, CRUZ, CÍRCULO, CÍRCULO, CUA-
DRADO, CRUZ

10: CÍRCULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO,
DERECHA, TRIÁNGULO, ARRIBA,
ABAJO, ABAJO

ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE

Selección de nivel

En el menú principal, mantén pulsa-
do R1 y pulsa ABAJO, DERECHA, IZ-
QUIERDA, DERECHA, CUADRADO,



CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO, DERECHA e IZQUIERDA. Ya puedes jugar en el nivel que quieras. Una bendición: siendo un juego tan difícil.

Selección de vídeo

En el menú principal, mantén pulsado RT, pulsa ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA, CUADRADO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO, DERECHA, IZQUIERDA, ARRIBA, DERECHA. Ya puedes ver todas las magníficas secuencias de vídeo, ¡síte apetece.

OFF-WORLD INTERCEPTOR

Así nos gustan los trucos, bonitos sencillos. Lástima el juego. Ve a la pantalla de opciones, pulsa seis veces seguidas CUADRADO, X, pulsa entonces L1 para conseguir una cantidad enorme de dinero que deberías llevar a tienda gastar en seguida en un coche nuevo y montones de armas. Introduce estos códigos en la pantalla de *passwords* y empieza después una partida nueva.

Códigos de truco

BORNFREE - Selección de nivel
HARDBODY - Invulnerabilidad
VITAMINS - Ganar 31 vidas
CORONARY - Muchos corazones
FVILDEAD - Enemigos inmortales
TWISTEYE - Rota la pantalla al mantener pulsados L1, L2 moviendo el pad direccional.
INANDOUT - Al salir vuelves al mapa.

THETHINC - Pulsa sin soltar L2 para mutar tu cuerpo. Pulsa L2 + X para volverlo normal.

BODYSWAP - Pulsa TRIÁNGULO para intercambiar los personajes.

OTTOFIRE - Armas especiales infinitas.

TOMMYBOY - Te lleva a pantalla de pinball al acabar un nivel.

CASHDASH - Te lleva a un velódromo al acabar un nivel.

Passwords

- 1 - ADEAMIIE
- 2 - EPIJACKA
- 3 - FBIJAKCI
- 4 - KOCCGIEE
- 5 - NGIAIBJ
- 6 - NIIAJBCB
- 7 - KGCACICI
- 8 - AHICBAJE
- 9 - AIICFAJG
- 10 - AIICBAJI
- 11 - FBIJAKACK
- 12 - FDIJAKDC
- 13 - FFIJAKDK
- 14 - KACACIBA
- 15 - ADMCFAJD
- 16 - EMIEEKBE
- 17 - OEIBIBMJ
- 18 - FAATIAKCE

OVERBOARD

Passwords de los niveles

1. 2 Barco, Cráneo, Pez, Ancla, Barco, Ancla
1. 3 Barco, Ancla, Cráneo, Barco, Ancla, Pez
1. 4 Cráneo, Barco, Pez, Ancla, Ancla, Barco
2. 1 Pez, Pez, Ancla, Barco, Cráneo

Ancla

2.2 Cráneo, Ancla, Ancla, Pez, Ancla, Barco

2.3 Pez, Ancla, Barco, Barco, Barco, Cráneo

2.4 Ancla, Pez, Barco, Barco, Barco, Cráneo

3.1 Barco, Cráneo, Cráneo, Pez, Ancla, Cráneo

3.2 Pez, Cráneo, Ancla, Pez, Cráneo, Pez

3.3 Pez, Pez, Barco, Cráneo, Pez, Barco

3.4 Barco, Ancla, Barco, Pez, Ancla, Pez

4.1 Cráneo, Cráneo, Ancla, Barco, Pez, Pez

4.2 Barco, Ancla, Cráneo, Pez, Pez, Ancla

4.3 Cráneo, Barco, Cráneo, Cráneo, Pez, Barco

4.4 Barco, Pez, Barco, Pez, Barco, Ancla

5.1 Ancla, Barco, Pez, Cráneo, Pez, Barco

5.2 Pez, Barco, Ancla, Cráneo, Barco, Pez

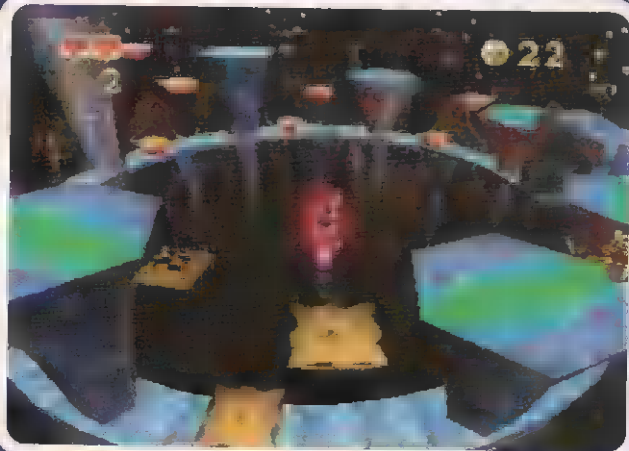
5.3 Barco, Pez, Cráneo, Ancla, Ancla, Cráneo

5.4 Cráneo, Barco, Ancla, Pez, Barco, Cráneo

PANDEMONIUM 2

Vidas extra

Introduce el *password* IMMORTAL. Así obtendrás 3,1 vidas. Eso debería bastar para que acabes el juego. Si



no, tenemos lo que necesitas. Una lista completa de los códigos de nivel que debes introducir en la pantalla de *passwords*:

- EMIAGCAI - Ice Prison
- OMACGBAI - Zorrucha's Lab
- FAIAGCBI - Hot Pants
- FEKAGCCA - Stan's The Man
- LGBFIIICE - Oyster Desoyster
- LMBBIIEE - Pizzlet

PARAPPA THE RAPPER

Nivel de bonus
Asegúrate de completar cada nivel con la calificación más alta (Cool).

Para acceder a un nivel de *bonus* que presenta los deliciosos Sunny Bunny, Katy Kat bailando sobre una mesa:

Cambiar la voz de PaRappa.
Completar los dos primeros niveles.



con una complicada calificación de «Cool». Luego pulsa la siguiente combinación: X, C, C Derecha, izquierda, C, X. ¡acaba el siguiente nivel como de costumbre! En el nivel cuatro pulsa C, X para cambiar su voz. Luego mantén pulsado R1, pulsa O o T para ver las distintas voces que puedes elegir.



Jugar como Sunny
 o el maestro Cebollino.
 Consigue más de 3.000 puntos en el primer nivel. Completa el segundo con una calificación «Good» pero con «Cool» centelleando (esto pasa si la puntuación supera los 1.025 puntos). Completa los niveles 3 y 4 con más de 2.000 puntos en cada uno y una calificación de «Good». Completa el nivel 5 con al menos 5.000 puntos y un «Cool». Por último, completa el nivel 6 con un mínimo de 2.000 puntos y una calificación de «Cool». La opción de jugar como maestro Cebollino aparecerá cuando empieces la próxima partida.

Imagen de fondo extra
 Pulsa sin soltar «Arriba», repea sin parar en nivel 1.

Ver secuencias de vídeo
 Completa los niveles 1 a 5 con la calificación de «Cool». Completa el nivel 6 con la calificación «Awesome» completando cada parte del rap a la perfección.

PEAK PERFORMANCE

Coches de bonus

Este truco funciona con un jugador en los modos Time Trial y Course Editor. Para obtener estos coches, ve al menú de selección de coche. Mueve el cursor a «Garage A», pulsa entonces sin soltar el pulso TRIÁNGULO. Luego baja «Garage B» manteniendo pulsado el pulso TRIÁNGULO. Para acabar, baja a «Garage C», pulsa sin soltar el TRI M y vuelve a pulsar TRIÁNGULO.

Capotas fuera
 Ve a la selección de coche de un jugador y entra en «garaje Man».



ten pulsado **TRIANGULO** mientras pulsas **CIRCULO**. Ahora el coche descapotable A03 tiene la capota bajada. An: sensación de aire en el rostro.

Aerodinámico

Ve al garaje B y haz el mismo. Ahora el coche B04 tiene faros aerodinámicos y nuevos colores a elegir.

Techo corredizo

Ve al garaje C y repite el proceso. Ahora el coche C06 tiene un techo corredizo, aunque no es tan bonito como el descapotable.

Batón de fútbol

Ve al editor de circuitos. Mientras

pulsas el botón **CRUZ**, pulsa **TRIANGULO** para hacer un cono blanco. Situa el cono blanco en el circuito y repite luego este monótono proceso hasta que te quedes sin conos. Elige ahora tu coche y empieza la carrera. Los conos blancos se habrán transformado en balones de fútbol que puedes «chutar» de aquí para allá con el coche.

RAYMAN

Un hallazgo bienvenido. Hemos descubierto cómo acumular nada menos que 99 vidas en *Rayman*. Es muy fácil: solo debes parar el juego durante una partida seguir estos sencillos pasos. Pulsa sin soltar **L2**





R1, L1 y R2. Mantén los botones pulsados, ve soltándolos entonces en este orden: L1, L2, R2, R1. Pulsa luego TRIANGULO y suéltalo de inmediato. A continuación pulsa sin soltar DERECHA, CIRCULO, CUADRADO y suéltalos luego así: DERECHA, X, CUADRADO, CIRCULO.

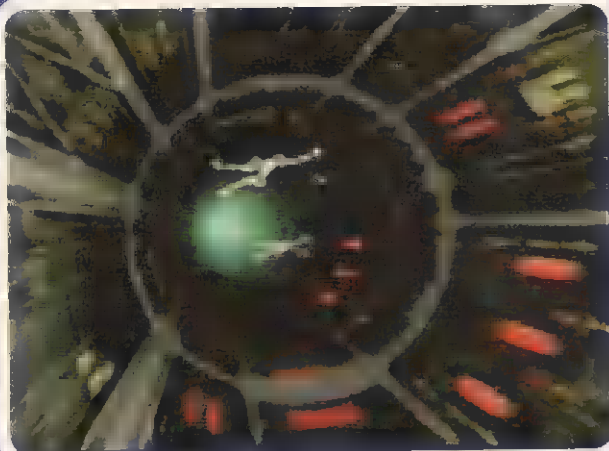
Si has seguido estos pasos con éxito, en el indicador de vidas de parte superior izquierda de la pantalla pondrá 99, no vuelvelo a intentar. Este truco se puede repetir muchas veces durante la misma partida.

Intro de bonus

Para ver una pequeña secuencia de bonificación, cuando el juego se cargue y aparezca el logotipo de PlayStation, pulsa sin soltar L1, L2, R1, R2, X, START hasta que empiece la escena de corte. Mantén los botones pulsados durante toda la secuencia.

REBEL ASSAULT 2

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de passwords y podrás jugar en cualquier nivel del juego:



● CÍRCULO, CÍRCULO
● TRIÁNGULO - Fácil
● TRIÁNGULO, CÍRCULO
● TRIÁNGULO - Medio
● TRIÁNGULO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, TRIÁNGULO - Difícil

REBOOT

Introduce la combinación en la pantalla principal cuando la opción de inicio de partida esté en medio pantalla para activar los trucos:

Energía completa
● DERECHA, L1, ARRIBA, DERECHA,
● ABAJO, L1, R1, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA

Mejores armas
● ARRIBA, L1, ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA, R1, L2, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA

Escudo gratis con cada artículo de energía
● ABAJO, R1, IZQUIERDA, DERECHA



ABAJO, L2, R2, IZQUIERDA, DERECHA, ARRIBA.

Jugar como Dot
IZQUIERDA, R1, DERECHA, ARRIBA,
ABAJO, R2, L1, DERECHA, ARRIBA,
ABAJO.

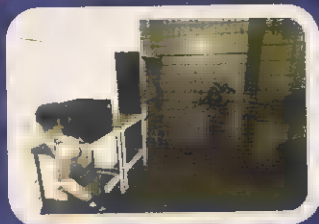
Jugar como Eric
ARRIBA, IZQUIERDA, ABAJO, IZ-
QUIERDA, ABAJO, L1, R1, DERECHA,
ABAJO, DERECHA.

Volar
IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA,
QUIERDA, ARRIBA, R2, L1, ARRIBA,
IZQUIERDA, DERECHA.
(PULSA EL BOTÓN DE SALTO PARA
VOLAR)

RESIDENT EVIL: DC

En pantalla de selección de juego destaca Advanced, pulsa sin soltar DERECHA. Debería ponerse verde. Cuando juegues tendrás el doble de artículos recogidos.





Salta los niveles en la demo de *RE2*, destaca New Game y pulsa sin saltar DERECHA. Ya tienes acceso a los modos Normal / Rookie.

RESURRECTION: RISE 2

Para jugar como el enemigo final Vi-

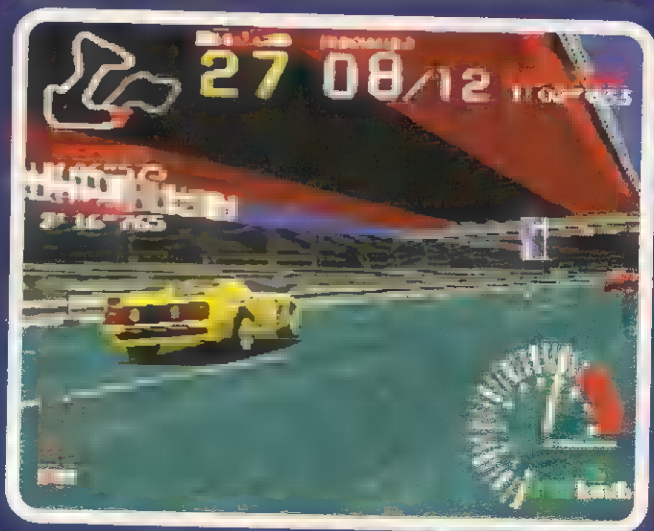
trio: pulsa en la pantalla de selección de personaje DERECHA, DERECHA, DERECHA, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ABAJO, ABAJO con el mando 1.

RIDGE RACER

Los trucos para *Ridge Racer* que te presentamos son los preferidos del equipo de *PlayStation Magazine*. Aunque algunos son muy conocidos, creemos que hay que revelar selos a todo mundo. Por si acaso te preguntabas cómo hacer alguna cosa especial...

Más pue das
¿Estas harto de jugar con los ocho coches de siempre, que no avanzan ni en tiros? Pues así: hay un truco no





muy difícil que te permite correr con ocho coches más rápidos, cada uno con distintas posibilidades de conducción y aceleración. Ahora bien, al igual que los nuevos coches, este truco requiere algo de práctica para lograr que funcione. Cuando se cargue el juego, espera a que aparezca el logotipo de PlayStation; entonces pulsa repetidamente el botón X. De este modo, cuando aparezca el clon de *Galaxian* saldrás disparado. Tu objetivo es derrotar a todos los alienígenas tan rápido como te sea posible, para conseguir una buena puntuación. Si antes dejas el juego vacío de *bonus* podrás acabar con los

idos alienígenas del centro. Ahora ve abriéndote camino hacia la izquierda, de una hilera a otra, y vuelve la derecha del grupo. Si has actuado con rapidez, ahora podrás derrotar al último alienígena justo antes de que empiece a salir por el extremo superior de la pantalla. Solo has hecho todo correctamente, en la pantalla aparecerá el mensaje «PERFECT».

Espejito, espejito, al principio de la carrera te acercas a los boxes, da la vuelta y avanza a toda velocidad hacia la pared de cemento que hay detrás de ellas. salida. De este modo te en-

contrarías recorriendo la pista en el sentido contrario. Los carteles, los símbolos aparecerán invertidos, los coches rivales correrán en la misma dirección que tú. Puedes practicar esta combinación en cuatro modos distintos:

Coches negro de bonus. Por desgracia, este truco es un poco difícil. Tienes que correr muy bien, antes de tener la oportunidad de llevar un Black Diablo de gran potencia, con aceleración máxima, conducción y agarre perfectos, magnífica velocidad. Lo que tienes que hacer es finalizar el primer con to-

dos los recorridos, incluyendo el Time Trial, y los cuatro recorridos adicionales que les siguen. En último Time Trial te enfrentarás a un coche amarillo y después al temible Black Diablo, que seguramente te superará en la primera vuelta.

Al principio no podrás alcanzarlo, pero aparcará en la segunda vuelta. Para vencerlo, tendrás que ir por delante de él; no te apartes de la línea adecuada, entonces no podrá adelantarte. En las curvas también le gusta seguir una línea determinada; descubre cuál es, no dejes pasar. Después de tres vueltas serás el ganador y volver a casa te en-





contraras con el Diablo, tu disposición, a derecha de tus coches.

RIDGE RACER REV.

Con este truco recorrerás la pista con coches que parecen Micro Machines; se oirá una voz infantil en lugar de del comentarista original. Para conseguir los coches en miniatura, tienes que completar el juego *Galaga '88* en menos de 44 disparos, la mejor manera de conseguirlo es usar el código Láser. Pulsa simultáneamente la siguiente combinación: **RI, OI, TRIANGULO, SELECT, ABAJO**. Por si no lo sabías, el coche número

3, el Devil Car, se accede completando nivel Novice Time Trial. Para conducir el coche número 13 llamado Racing Kid, completa el recorrido avanzado EXTRA, para conseguir el coche Ultimate White Angel completa el Expert Time Trial. No es difícil. Del mismo modo que en *Destruction Derby* los giros de 360° dan puntos, en RRR puedes obtener puntos derrapando, patinando. Elige el modo Time Trial, pulsa **START** manteniendo pulsado el acelerador y el freno hasta que el motor se ponga en marcha. La carrera empezará de forma habitual, pero antes pasarás por una



curva donde habrá un mensaje que dice "SPINNING POINT" (esto sólo ocurre en tres curvas). Cuando pases por una de estas curvas tienes que intentar patinar o derrapar; si lo consigues, cruzará pantalla un cochecito que indicará puntuación que has obtenido. Al parecer, los puntos dependen de la velocidad a la que derrapes; un giro de 360º muy rápido te dará la máxima puntuación, así que no pares hasta conseguirlo. Los trucos para *Ridge Racer Revolution*, de Sony Computer Entertainment, son los siguientes:

Al cambiar el juego

Cárgate todos los vehículos enemigos sin fallar ni un disparo y conseguirás ocho coches adicionales que aparecerán en el modo Pretty Racer. No puedes guardarlo en tu tarjeta de memoria. Para acabar con un montón de vehículos enemigos, activa el láser secreto manteniendo pulsados los botones R1, L1, SELECT, ABAJO y TRIÁNGULO.

Pantallita de títulos

Desplaza el foco de luz por la pantalla

lleva manteniendo pulsados los botones L1 y R1 moviendo los botones de la cruzeta.

Cambia el tamaño del foco de luz manteniendo pulsados los botones L1 y R1, pulsa CUADRADO o bien para aumentar o reducir su tamaño.

Menú de opciones

Accede al modo Drift Contest seleccionando el modo Time Trial y pulsando START mientras mantienes pulsados Gas y Brake.

En la pantalla de selección de coches, los botones L1 o R1 sirven para dar la vuelta al coche; L2 o R2 sirven para dirigir las ruedas.

ARRIBA o ABAJO cambian la altura del punto de vista.

En la pantalla de selección del trayecto, L1 o R1 dan la vuelta al trayecto, y ARRIBA o ABAJO cambian la altura del punto de vista.

Si ganas el modo Race en tres niveles (principiante, intermedio, experto), podrás disponer de un tipo de coche más rápido, aparecerán tres trayectos EXTRA, entrarás en un modo Scene que te permitirá elegir entre los entornos Normal, Mediodía, Tarde y Noche.

En la pantalla de selección de música, pulsa L1 para cerrar la ventana, L2 para volverla a abrir.

Cámara

Para acceder a las pistas invertidas al principio de la carrera, da la vuelta a corre hacia pared a 100 km/h.

Para acceder a distintas visualizaciones con el juego



en pausa y mantén pulsados L1 + R1 mientras mantienes presionado el botón de visualización.

Punto de vista exterior: +

Zoom hacia dentro con L1

Zoom hacia fuera con R1

Punto de vista del corredor: Conectar visión retrovisor: L1

Desconectar visión retrovisor: R1

Final

Después de ganar en todos los recorridos, ve al modo Time Trial para tener acceso a un súper coche nuevo: icito:

Nivel de principiante: Devil

Nivel intermedio: Devil Junior

Nivel de experto: White Angel

Juego de enlace

Cuando cargues los datos de una tarjeta de memoria, estarán disponibles algunas especificaciones del archivo guardado. Entre ellas, los ocho coches adicionales (como Devil, Devil Junior, White Angel); los trayectos extra para las pistas predefinidas; las pistas de *Ridge Racer*.

Por último...

Mientras el juego se carga, no disparas ninguna nave en la partida de Galaga. Al final de fase verás una exhibición de fuegos artificiales. Las palabras SECRET BONUS.

Ve a la pantalla «Others», donde deberías poder seleccionar el momento del día en el que compites: normal, mediodía, atardecer o noche.

SHELLSHOCK

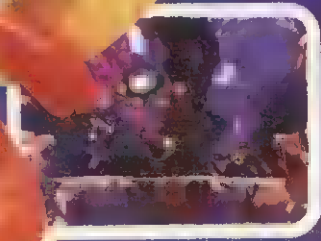
Para acceder a la pantalla de menú de pruebas, carga el juego. Cuando veas la pantalla de copyright de Core Design, pulsa rápidamente ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, ABAJO, ABAJO, DERECHA, DERECHA, TRIÁNGULO. Ahora podrás seleccionar potencia de fuego máxima, acceder a cualquier nivel, ver todas las secuencias de vídeo de una vez, también los créditos. Para repasar el menú de supervisión de problemas, introduce el siguiente código en la pantalla del título principal. Eso si hazlo rapido: ARRIBA,

ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, ABAJO, ABAJO, DERECHA, DERECHA, CUADRADO.

Para volver invencible, introduce la siguiente secuencia en la misma pantalla. Otra vez rapido: ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, ABAJO, DERECHA, DERECHA, TRIÁNGULO.

SKULL MONKEYS

Para saltar niveles, introduce los siguientes códigos en la pantalla de password. Se encuentra fuera del menú principal.





Monkey Shrines

R2, R2, C

Hard Boiler

O, R2, R2, T, B, X, X, T, C

Snow

R1, R2, C, L1, R1, X, X, R1, L1

Skull Monkeys brand hotdogs

B, E, K, L2, O, L1, R2, X, X, R1, R1

Elevated Structure of Terror

L, B, R2, T, C, L1, R2, X, X, L1, Y

YNT Death Garden

O, O, C, X, X, T, X, B, B, B, B

YNT Mines

R1, L1, R2, B, X, C, X, C, R2

YNT Weeds

B, T, T, L, O, L, C, T, T

YNT Eggs

L2, L2, C, O, X, L1, O, X, C, T, X

Monk Rushmore

C, X, L2, X, B, E, B, R1

Sore Head

L2, X, O, L2, X, L1, R1, L2, R1, C,

L1

Shardes

R2, R2, O, L2, T, L1, L1, O, L2, R1, C,

R1



Castillo de los Muertos

O; LI; T; R2

Incredible Drivey Run

L1; O; O; C; X; T; R2

Worm Graveyard

L2; O; R2; C; T; R2

Evil Engine #9

R2; R1; X; C; O; LI; R2; C; LI; R2

SWAGMAN

Invencibilidad

Haz pausa y pulsa:

CUADRADO, CRUZ, CUADRADO

CÍRCULO, CUADRADO, CÍRCULO

CUADRADO, TRIÁNGULO, CUADRA-

DO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CÍRCU-

LO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CUA-

DRADO

TEST DRIVE 4

Coches de bonus cambian los inventidos.

Para habilitar las pistas inventadas introduce el nombre como KNACKED.

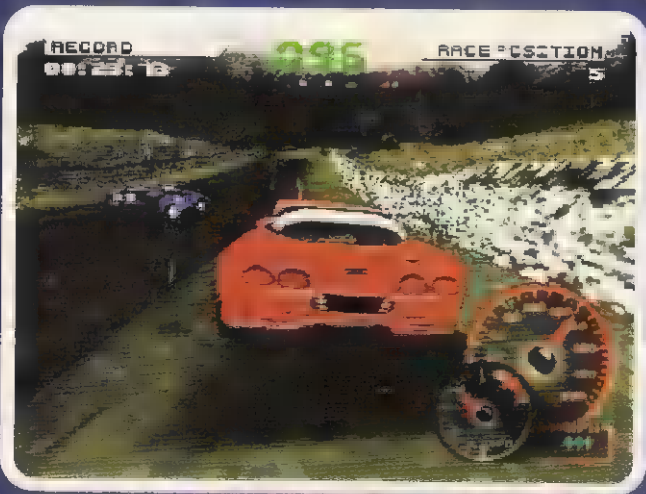


Consiguir cuatro coches de bonus

Para obtener un Viper GTS-R, un Dodge del '69, un Daytona, un TVR 12/7 Project, un Pitbull Special, debes introducir tu nombre como SAU-SAGE.



NOTA: Para usar estos códigos debes ser lo bastante rápido para que tu tiempo aparezca en la pantalla de records (asegúrate de activar los puntos de control en la pantalla **OPTIONS**), la forma más fácil de hacer esto es ir a la carrera de obstáculos arrastre elige como coche 11a qué. Compíte en la carrera juego sal. eres lo bastante rapido, te pedira el nombre. Introduce uno de los códigos. Si tienes la música desactivada, oírás al speaker gritar "Go!". Tras introducir los códigos asegúrate de grabar la partida en la tarjeta de memoria. Si no, deberás hacer todo esto cada vez que juegues.





THE LOST WORLD

Modo de trucos

Introduce los siguientes *passwords* para activar los correspondientes trucos. Nota: al activar algunos de estos códigos se desactivan los efectos de sonido.

Cazador

CUADRADO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO, X

Presá humana

TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO, X

Velociraptor

CUADRADO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO

Tiranosaurus Rex

TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, X

Mostrá Compy

X, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CUADRADO

Galería/Museo

X, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CÍRCULO





Mostrar cazador

TRIÁNGULO, CUADRADO,
TRIÁNGULO

Galería

CÍRCULO, CUADRADO, CÍRCULO,
CUADRADO, TRIÁNGULO, X

Mostrar humano

TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO

Galería presas

CUADRADO, X, TRIÁNGULO,
TRIÁNGULO, CÍRCULO, X, CUADRA-
DO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO

Visualización

CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO

Velocirraptor

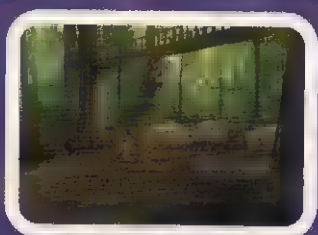
CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO

Galería

CÍRCULO, CUADRADO, X, TRIÁN-
GULO

Visualización

TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO



Tiranosaurus

CUADRADO, TRIÁNGULO,
TRIÁNGULO

Galería de Rex

CUADRADO, CUADRADO, X,
TRIÁNGULO, CÍRCULO

Passwords de nivel

introduce una de las siguientes con-
trasñas para seleccionar el nivel re-
querido:

Cazador

CÍRCULO, CÍRCULO, X, TRIÁN-
GULO, CUADRADO, CUADRADO, CUA-
DRADO, CÍRCULO, CÍRCULO, CUA-
DRADO, TRIÁNGULO

Raptor

CÍRCULO, CÍRCULO, X, TRIÁN-
GULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CUA-
DRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO,
TRIÁNGULO, X

Rex

CUADRADO, CUADRADO, TRIÁN-
GULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO,
TRIÁNGULO, CÍRCULO, CÍRCULO,
CUADRADO, X, TRIÁNGULO



Presas

TRIANGULO, TRIANGULO, CUADRADO, CUADRADO, CIRCULO, CUADRADO, TRIANGULO, CUADRADO, TRIANGULO, CIRCULO, CUADRADO.

TOCA TOURING CAR

Introduce estos códigos en tu nombre de competición:

Horizonte de dibujos animados - CMTOON

Velocidad doble - XBOOSTIME

Cámara de helicóptero - CMMICRO

Manos enormes - CMHANDY

Niebla de disco - CMDISCO

Lluvia ascendente - CMRAINUP

Cámara a un lado de pista - CMFOLLOW

Perspectiva de kart - CMGHUN

Baja gravedad - CMLOWGRAV

Coches especiales - CMGARAGE

Tiempo nocturno - CMSTARS

Sin colisiones - CMNOHITS

THEME HOSPITAL

Cuando el juego se cargue, ignora la primera pantalla e introduce los siguientes códigos para acceder a todos los niveles. Para descubrirlo que tienes que hacer presta atención: la información que aparece en la pantalla inicial *Theme Hospital* (Cuadrado: Triángulo; Círculo: H, X, X)



Nivel 2: X @ C T P Q C X

Nivel 3: @ @ T C X T O T

Nivel 4: C T O C X X T C

Nivel 5: Q J C O X T O C

Nivel 6: C T C O X C X @

Nivel 7: C T P Q X C T O

Nivel 8: X T C O T O C X

Nivel 9: T C X T O X T C

Nivel 10: @ C X T C X O C

Nivel 11: T O C O I C O X

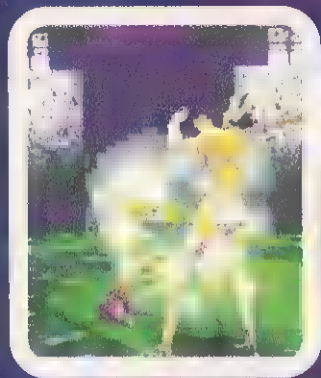
Nivel 12: @ C X X C O C T



WAR GODS

Introduce estos códigos en la pantalla de passwords:

FATALITIES FACILES ACIVADOS
0822



FATALITIES FÁCILES DESACTIVADOS

2230

JUEGO LIBRE ACTIVADO - 0705

JUEGO LIBRE DESACTIVADO - 5070

DAÑO EXTRA JUGADOR 1 ACTIVADO

7879

DAÑO EXTRA JUG. 1 DESACTIVADO

9787

DAÑO EXTRA JUG. 2 ACTIVADO

3961

DAÑO EXTRA JUG. 2 DESACTIVADO

1693

JUG. INVENCIBLE ACTIVADO - 2358

JUG. INVENCIBLE DESACTIVADO

8532

JUG. 2 INVENCIBLE ACTIVADO - 31224

JUG. INVENCIBLE DESACTIVADO

4221



CONCLUSIÓN RÁPIDA ACTIVADA

4258

CONCLUSIÓN RÁPIDA DESACTIVADA

18524

00956

29720

46463

157805

Deser: Storm

Low Bridge

Marlanscape

Another

Marlanscape

WORMS

Armas extra

Ve la pantalla de opciones de armas y sitúa el cursor de modo que no toque ninguna letra, entonces pulsa CRUZ y CUADRADO mismo tiempo siete veces para acceder a nuevas y flamantes armas.

Códigos de pasajes

Aquí tienes una serie completa de passwords para todos los niveles del juego:





70345
 97155
 149147
 208040
 326576
 436642
 4802043
 5154527
 7007230
 7841228
 13410325
 23418990
 39054687
 56439996
 62332782
 77004498
 99426730
 203953110
 223981979
 309072302
 635199159
 733737544

Lollipop
 Three's a Crowd
 Kill Smiley
 Alternate Jungle
 Crowded Alienscape
 Hell
 Bridge too Far
 Lollipop Bridge
 Snow Joke
 Beach
 Life's a Beach
 All Beached Up
 Beach Weather
 The Tide is High
 Forestscape
 Alienscape
 Cliffs of Hell
 Alien Bridge
 Christmas Tree
 Jungle Island
 Cliffs and Lake
 Another Alienscape

742182075
 954338916
 1408066876
 3329407250
 7373888390
 8902118313
 CHEZZY

Another Forestscape
 Bless You
 Another Candyscape
 Snorkel Island
 Fires of Hell
 Jungle
 Hollow Mountain

WIPEOUT 2097

Challenge 1
 Pulsa: C O C T O T T O C C C
 T X C

Challenge 2
 Pulsa: C O C T X C T X
 O O

Nave pisaña
 Mantén pulsados [L] + [R] + select en el menú principal. Sin soltar estos botones, pulsa: X T X C

Clase fantasma

Mantén pulsados: **LT + RT + Select** en el menú principal. Sin soltar estos botones, pulsa: **↑ ↓ ← → C**

Ocho memorizados

Mantén pulsados: **LT + RT + Select** en el menú principal. Sin soltar estos botones, pulsa: **C ↓ ↓ C**

Ametralladora

Deja el juego en pausa y mantén pulsados: **LT + RT + Select**. Sin soltar estos botones, pulsa: **O ↓ C ↓**

Energía ilimitada

Deja el juego en pausa y mantén pulsados: **LT + RT + Select** en el

menú principal. Sin soltar estos botones, pulsa: **C ↓ C ↓**

Armas ilimitadas

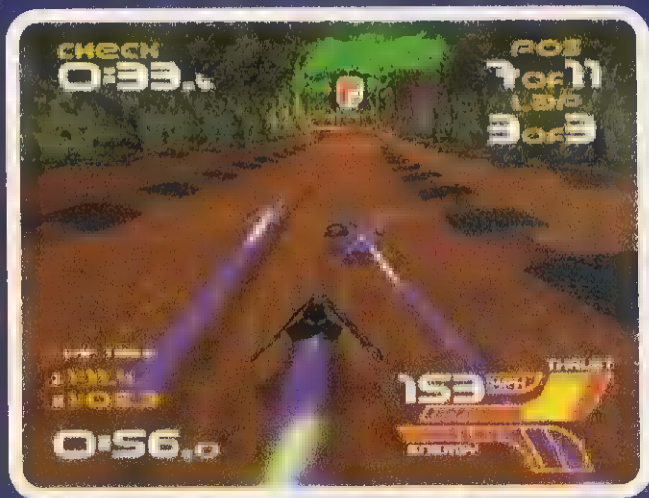
Deja el juego en pausa y mantén pulsados: **LT + RT + Select** en el menú principal. Sin soltar estos botones, pulsa: **C ↓ C ↓**

Tiempo ilimitado

Deja el juego en pausa y mantén pulsados: **LT + RT + Select** en el menú principal. Sin soltar estos botones, pulsa: **C ↓ O ↓ C ↓ O ↓**

Antirique turbo

Deja el indicador de potencia en las dos primeras barras cuando jueze de salida. Dice "GO".



TOP SECRET

TOP SECRET

TEKKEN 2

Sigue siendo uno de los mejores juegos para tu PlayStation por 3.990 pesetas, te ofrece un amplio surtido de increíbles movimientos.

Cuadrado: **□**
Triángulo: **△**
X: **X**
Circulo: **○**

JUN KAZAMA

Latigazo

C, C

Puñetazos

C, T

Combo puñetazo-patada

C, X

Tooth fairy

Adelante, C

Carza blanca

C+O

Nudillos brumosos

Adelante, I

Medialuna relámpago

Adelante, I

Patada con giro en tijera

X+O

Patada baja rotatoria

X, O, O, O

Piernas cortantes

C, O, O, O

Piernas cortantes: Rocio blanco

X, O, C+O, O

Tatón rotatorio

Adelante, X

Patada del poste de dragón

Atrás, X

Barrido del poste de dragón

Atrás, X, O, O, O, X

Rocio blanco de la montaña

C+O, I

Patada del rocío blanco de la montaña

C+O, T, C, P, H, O

Barrido de piernas

Atrás/Abajo, U, H, O

Barrido de piernas, Voltereta lateral

Atrás/Abajo, P, H, T, X

Rotonda giratoria

Adelante, L, O

Patada rotatoria hacia atrás

Adelante, P, O

Girol de serpiente (de cerca)

T+O

Brazo palanca (de cerca)

C+X

Montaña blanca hiriente (de cerca)

Adelante/Abajo, X+T

Rompecampanas (por detrás)

C+X Arriba/Atrás, T, T+O



Monstruo verde

Atrás, C+X, Arriba/Atrás, I,

Atrás, T+O

Combo de diez golpes

Abajo, T, C, C, C, T, C, X, X+O

Combo de diez golpes

Abajo, T, C, C, C, T, C+O, X+O

LEI WULONG

Rugido giratorio

C+T

Puñetazos rotatorios

C, T

Tirarse al suelo

Abajo, X+O

Revolverse (estando boca abajo en el suelo)

C

Revolverse (estando boca arriba en el suelo)

Abajo+C

Patada con salto (estando en el suelo)

X+O

Barrido de la danza de la golondrina (estando en el suelo)

S, I

Giro rápido

Atrás, X+O

Gancho giratorio (a la cara) (al girar)

T

Puño trasero giratorio (al girar)

C

Puño trasero barredor (al girar)

Abajo,

Muslo giratorio (al girar)

O

Patadas con voltereta hacia atrás (al girar)

X+O, X+O, X+O

Danza giratoria de la golondrina

girar)

Abajo, T, O

Vuelta delirante

Atrás/Abajo, O, O

Patada frontal

Adelante, O

Patada relámpago

Adelante (sin soltar), C, I, X

Patada relámpago media

Adelante (sin soltar), O, C, I, O

Patada fénix

Atrás, C, I, I

Patada del halcón volador

Adelante, Adelante, Adelante, X

Reina durmiente (las aves) (RDA)

Atrás, S+O

Remolino del martín pescador (durante RDA)

I

Patada combo (la gata de halcón) (durante RDA)

S, X, X

Pájaro saltarín (de cerca)

C+X

Rompecuellos (de cerca)

T+O

Viaje Tai

Adelante, Adelante, C+T

Bulldog (por detrás)

C+X, Arriba/Atrás, T+O

Combo de diez golpes

C, T, C, X+O, C, O, C, I, X

Combo de diez golpes

C, T, C, X+O, C, I, C, I, O

C, I, C, X+O, T, C, I, C, I, O

PAUL PHOENIX

Puñetazo uno/dos

C, T

Bomba de neutrones

Adelante, Adelante, O

Codo veioz

Adelante, Adelante, I

Combo puñetazo-patada

T, X

Combo P-P rápido

Adelante, I X

Combo puñetazo-defensa:patada

Abajo, X

Combo P-D-P inverso

C, Abajo+O

Golpe fenix

Abajo, Adelante/Abajo, Adelan-

te, I

Trituradora

Adelante/Arri-

ba, I O

Combo de hojaj

Abajo, T+O

Rompebaldosas

Abajo, C

Rompetejas Puño de la

muerte

Abajo, C

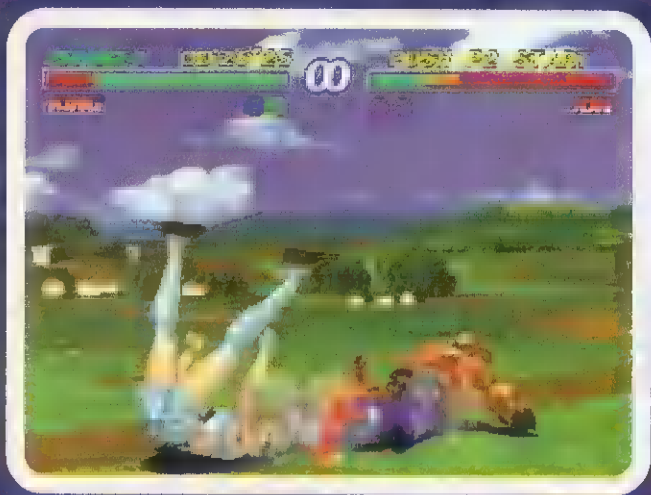
Partepiedras

Abajo, T

Romperrocas

Abajo, Adelante/Abajo, I X





Rompehuesos

Abajo, T

Rompemandíbulas

Abajo, Adelante/Abajo, T

Puño mortal de los mil dragones

Atrás, C+T

Combo triple patada

Adelante, Adelante, I, II, Abajo,

Q

Revierta hombros (de cerca)

T+Q

Placaje definitivo (de cerca)

Atrás/Abajo, C+T

Nube negra (durante PID)

T, C, C, I, II, C+T

Proyección por el hombro (de cerca)

C+X

Carga al hombro (de cerca)

Adelante, Adelante, T

Proyección coma (de cerca)

C+X, Atrás

Ataque trasero (de cerca)

Atrás, Atrás, C+T

Gatras de viento (de cerca)

C+T

Derribo trasero (por detrás)

C+X

Escape definitivo (al ser atacado)

C+T

Combo de diez golpes

I, T, X, I, C, II, C, II, T, C

Combo de diez golpes

C, T, X, C, C, T, C, C, T, T

HEIHACHI MISHIMA

Puñetazo uno-dos

C, T

Puñetazo trasero

Atras+T

Puñetazo, puñetazo trasero

T, T

Puño brillante

C, C

Puño del diablo

C, T, T

Puño del dios del trueno

Adelante, Abajo, Adelante/Abajo

Puño del dios demoníaco

Adelante, Adelante

Uppercut doble

Adelante/Abajo, C, T

Rompetejas

Abajo+C

Rompetejas, Puño de la muerte

Abajo+C+T

Puño de la muerte

Abajo, Adelante/Abajo, Adelante

Ratada hacha

Adelante+O

Fuerza hacha

Adelante, Adelante, X

Doble hacha

(mientras te levantas)

O, O

Tijeras del demonio

O+X

REPLAY





Corte surca cielos

Adelante, Adelante, Adelante, X

Pies sombra

Atrás, Atrás, X+O

Zapatos del diablo

Abajo, O

Gárgola

Abajo, C+O

Cabeza de piedra (de cerca)

Adelante, Adelante, C+T

Bomba de energía (de cerca)

T+O

Rompecuellos (de cerca)

C+X

Dentibó atómico (por detrás)

C+X o C+T

Corte violento

Adelante, Abajo, Adelante/Abajo, X

Corte surca tierra

Adelante, Abajo, Adelante/Abajo (sin soltar), X

Combo de diez golpes

Adelante/Abajo, S, T, U, C, O, C, T

Combo de diez golpes

Adelante (sin soltar), Adelante, T, T, U, O, C, T, C

NINA WILLIAMS

Puñetazo uno-dos

C, T

Combo puñetazo-patada

C, X

Combo P-D-P

I, Abajo, X

Palmas de destrucción

Adelante, Adelante, C+T

Cuchilla asesina

Atrás,

Corte del antebrazo (aturdo)

Atrás, T

Doble golpe

T, O

Triple golpe

C, T, O

Combo del cisne

C, Adelante/Abajo, S, T

Cisne cazador

Atrás/Abajo, C+T

Apretón de la palma (AP)

Abajo, Adelante/Abajo, Adelante, C+T

Agarre del cuello (durante AP)

L, D, C+T

Agarre del estómago —AF— (durante AP)

I, S, U, T, T

Agarre de la cara con giro de cuello

(durante AB)

X+O, C, C+T

Patada a costilla

I

Patada voladora hacia adelante

Adelante, Adelante, O

Patada radical

Abajo (sin soltar), C, O

Patada helada

Abajo, T+O

Cortahuesos

Adelante, Adelante, Adelante, X

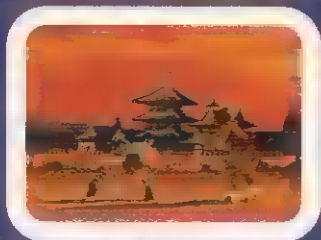
Patadas cazadoras

Adelante/Arriba, X, O

Toque a brazo (de cerca)

C+X





Proyección de cuello (de cerca)

Adelante, C+X

Sacudida trasera (de cerca)

T+O

Codo abrazador (de cerca)

Adelante/Abajo, Adelante/Abajo, C

Rompedor de tres miembros (por

detrás)

C+X, Atras/Arriba, T, T+O

Garra de cangrejo (de cerca)

Abajo, Adelante/Abajo, Adelante, X+O

Agarre rotatorio de brazo durante GC

X+O, X, O, C+T

Agarre de Aquiles (durante CC)

C+O, T, C+T

Agarre rotatorio de Aquiles (durante AA)

C, T+O, X+O, C+T

Agarre de rodilla cruzada (durante AA)

X, C, T, C+T

Agarre saltarín + Aquiles

Adelante, Adelante, Adelante (sin soltar), X





Combo de diez golpes

C, C, T, X, X, T, C, C, X

Combo de diez golpes

Adelante/Abajo, C, C, C, O, X,

O, T, O, X

MICHELLE CHANG

Cañón del cielo

Adelante, C, O

Codo del tigre

Adelante, Adelante, C

Ataque doble

C, T

Empujón mortal

C+T

Empujón mortal, Puñetazo

Adelante/Abajo, C+T

Empujón mortal, Patada hacha

Adelante/Abajo, T+X

Empujón mortal, Patada alta

Adelante/Abajo, T+O

Combo de puñetazo

Adelante/Abajo, C, C

Tiro del cielo

C, C, C

Ataque cortante

C+O, X

Derribo (al levantarse)

T, X

Tiro del cielo creciente (durante el derribo)

C, C

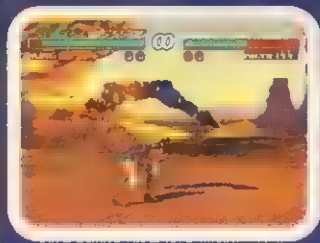
Desplome

Adelante/Abajo, X

Palma bizarra

Abajo, Adelante/Abajo, T

Ataque continuo del tigre
Adelante, Adelante, C
Gancho a cara
Abajo, O, C



Puntapié a muslo
Adelante/Abajo, X
Pierna penetrante
Abajo, Adelante/Abajo, O+X
Pisada sísmica
Adelante/Arriba, I, O
Patada con salto
Adelante, Adelante, X
Barrido de muslo
Abajo, O
Patada abanico
Abajo, I, II
Patada alta
Abajo, I (espera), O
Cambiar posición
X+O, II





Suplex frontal (de cerca)

C+X

Suplex del pescador (de cerca)

T+O

Suplex Nelson

Adelante/Abajo, C+T

Suplex alemán (por detrás)

C+X o T+O

Combo de diez golpes

T, C, C, T, X, X, O, X

Combo de diez golpes

C, C, T, X, X, X, T, C

YOSHIMITSU

Combo puñetazo-patada

T, X

Combo P-D-Patada

T+Abajo, X

Lanzamiento solar

Adelante, Adelante, X+O

Ataque del tiburón (durante **LS**)

C+T

Patada del canguro (durante **AT**)

X+O

Viento venenoso

Adelante/Abajo, X+O



Ataque con empuñadura

Atrás, S

Molino de viento

Atrás, Atrás, C, C

Barrido rotatorio

Abajo, Adelante/Abajo, X

Teleportación (reduce energía)

Atrás, X+O

Estocada

Atrás, Atrás, C

Falso suicidio

Adelante, Adelante, C, U (soltar el D-pad)

Suicidio con giro

Adelante, Adelante, C, O

Suicidio de pie

Abajo, C, O

Slap-U-Silly

Atrás/Abajo, T 1 veces

Helicóptero mortal

Adelante/Arriba, C+T, Abajo

Corte samurai

Abajo (sin soltar), Atrás/Abajo,

Atrás, C

Sentada, Teleportación adelante

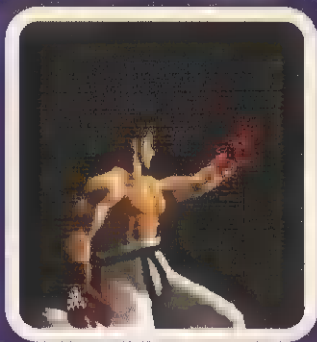
Abajo, X+O

Rodilla tempestuosa

Adelante, Adelante, O

Patada(s) relámpago

X (O)



Corte al hombro

Atrás/Abajo, C

Corte al hombro con embestida

Atrás/Abajo+C (espera),

Atrás/Abajo, C

Golpe a la mandíbula (de cerca)

T+O

Presión voladora (de cerca)

C+X

Presión misil

Abajo, Atrás/Abajo, Atrás, C, T

Misil rotatorio (por detrás)

C+X



Combo de diez golpes

C, T, C, O, I, I, T, C, C

Combo de diez golpes

I, T, I, O, O, T, C, C, C

MARSHALL LAW

Puñetazo uno-dos

C,

Nudillos dobles

T, T

Rafaga del puño izquierdo

C, C, C, C,

Nudillos del dragón

(Combo) I, I, I

Combo de guerra radical

Adelante, I, I, T

Ataque coimillo de dragón

Atrás/Abajo, C+T (Arriba, Arriba para cancelar)

Azote del dragón

Adelante, Adelante, Adelante, X

Patada mediana con entreda

Adelante/Abajo, X





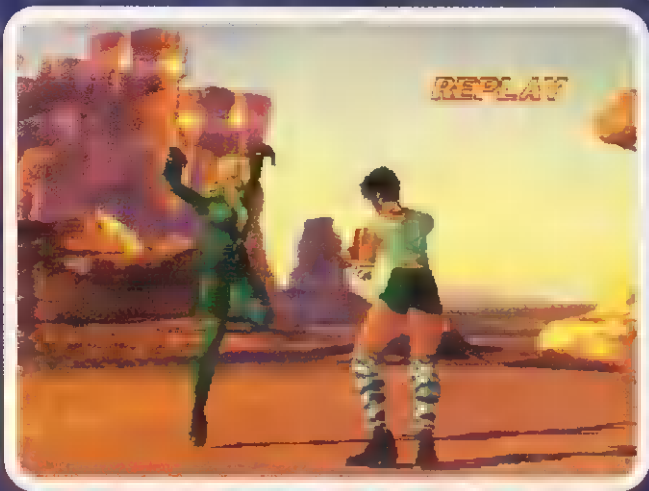
- Movimiento rápido hacia atrás
- X+O, X
- Presa del dragón
- Abajo, X, X
- Cola del dragón
- Atrás/Abajo, O
- Desprendimiento del dragón
- Abajo (sin soltar),
- Adelante/Abajo
- Zambullida del dragón (de cerca)
- C+X
- Rodilla del dragón (de cerca)
- Adelante, Adelante, X+O
- Puñetazo de castigo (de cerca)
- T+O
- Caída del dragón (durante PC)
- C, C+T
- Ataque del bulldog (por detrás)
- C+X, Atrás/Arriba, T, T+O
- Combo de diez golpes
- Adelante/Abajo, C, X, T, X
- X, O, X, O
- Combo de diez golpes
- Adelante/Abajo, C, X, T, X
- Abajo+X, O, O

JACK-2

- Núcleo martillo
- Adelante/Abajo, C+T



- Patada alta con tres conexiones (PATC)
- X, X, X
- Patada mediana con finta (durante PATC)
- Mantener pulsado hacia delante
- Patada catapulta
- Abajo (sin soltar), Arriba, O
- Patada catapulta alta
- Abajo (sin soltar), Arriba (sin soltar),
- Patada rotatoria
- O, X, O
- Patada dragon baja
- Abajo (sin soltar), X



Combo martillo

C, C, C

Uppercut con codo

T, C,

Agacharse (A)

Abajo, X+O

Salto agachado (durante)

Arriba

Doble martillo

C+T, C+T

Presión infernal: Aplastacaras

C+X, C+T

Abanico de sangre (tras **PI**)

C, T, C, T

Abanico sangriento (tras **PI**)

T, C, T, C

Puñetazo de gigatonnes

Atrás, Atrás/Abajo, Abajo, Adelante/Abajo, Adelante, C



Puñetazo de megatones

Atrás, Atrás/Abajo, Abajo, Adelante/Abajo,

Barrido de megatones

Atrás, Atrás/Abajo, Abajo, Adelante/Abajo, C

Presa de cadera

Adelante/Arriba, X+O

Asalto con martillo bajo

Abajo, C, C, C, T, Abajo, C

Asalto con martillo medio

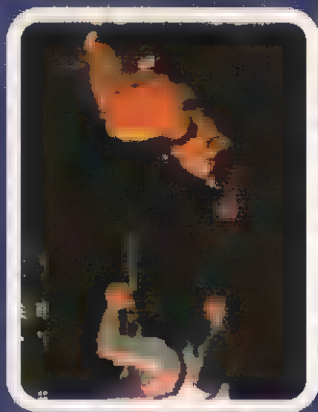
Abajo, C, C, C, Adelante/Abajo, L

Asalto con martillo alto

Abajo, C, C, C, T, Adelante, T

Tijeras de energía

Adelante, C+T



Exposición de tijeras

Adelante, C+T, C+T

Megatón de tijeras

Adelante, C+T, Adelante/Abajo

Descarga de ametralladora

Atrás/Abajo, C, C, C, C, C, C, Ade-

lante/Abajo, T

Puñetazo martillo con saito (o resorte)

Abajo, C+T



Ataque del tiburón (al levantarse)

Adelante, C, T, C,

Combo cosaco

Atrás/Abajo, T, U, T, U, T, U

Presa de gorila (de cerca)

T+O

Martineté (de cerca)

Atrás/Abajo, Adelante, C+T

Rompecolumnas (de cerca)

Abajo, Atrás/Abajo, Atrás, T

Pyramid Driver (de cerca)

Abajo, Adelante/Abajo, Adelante,

Gatapúta (de cerca)

Adelante/Abajo, T+O

Catapulta infernal (de cerca)

Adelante/Abajo, Adelante/Abajo,
T+O

Tiro mortal (por detrás)

T+O

Combo de diez golpes

Abajo, T, C, C, C, T, C, T, C, C+T,
C+T

Combo de diez golpes

Adelante/Arriba, C, C, C, C, T, C,
T, C, C, C+T, T

KING

Puñetazo uno-dos

C, T

Lazo del jaguar

Adelante, C+T

Presa lunar

Adelante, C+O



Frankensteiner

Adelante/Abajo, X+O

Bomba de nudillos

Adelante/Arriba, C+T

Patada satélite

Adelante, Adelante, Adelante,

X+O

Patada Ali

Adelante/Abajo, F, U, U, U, U, U, U, U

Derribo con codo (al saltar)

F+O

Picadura de codo

Abajo, C+T

Capirotazo rey

Adelante, Adelante, O



Golpe estómago

Adelante, Adelante (espera), T

Rompecolumnas (después de GE)

C+T

Bomba de energía (durante RC)

C+T, Arriba, Abajo, X+O

Explosión

Adelante, Adelante, X+O

Patada carcelera

Adelante, Adelante, O

Batido de coco (de cerca)

C+X

Destroza sesos (de cerca)

T+O

DDT (de cerca)

Atrás/Abajo, Atras/Abajo, C+T





Martinete sepulcral (de cerca)
Atrás/Abajo, Adelante, C+T
Jaguar Driver (de cerca)
Abajo, Adelante/Abajo, Adelante, C
Destroza caras (durante ID)
C+T
Boston Club (durante)
C+T, X, O, C+T
Swing gigante (de cerca)
Adelante, Atrás, Atrás/Abajo

Abajo, Adelante/Abajo, Adelante, C

Torsion de la cobra (por detras)

C+X

Half Boston Crab (por detras)

T+O

Combo de diez golpes

C, T, C, C, X, X, C, O, C, C

Combo de diez golpes

C, T, C, C, T, O, O, E, C

SECRETOS

¿Cansado de los personajes normales? Bueno, *Tekken 2* tiene muchos personajes secretos que ofrecer. Cada luchador del torneo tiene su propio subjefe concreto: una vez

que los hayas vencido a ellos, a los jefes finales, Kazuya y Devil, podrás seleccionarlos al principio del juego! No olvides guardarlos en la tarjeta de memoria, eso sí. Lo bueno de este truco es que puedes jugar a todo el juego en nivel difícil con un solo asalto por personaje.

Personaje

Haihachi

Lee Cha

Paul Phoenix

Jun Kazama

Lei Wulong

Michelle Chang

Yoshimitsu

Subjefe

Mishima

Ian

Kuma

Wang Jinrey

Bruce Irwin

Garryu

Kunimitsu





Nina Williams
 Marshall Law
 Jack-2
 King

Anba Williams
 Back Doog San
 Prototype Jack
 Armor King

Jugar como Kazuya / Devil Kazuya

También puede seleccionarse al vastago malvado de Heihachi, el antagonista de Tekken 2 (ve a la opción de inicio rápido y verás una ventana con un interrogante esperando su careto sudoroso). La técnica es la misma que para los subjefes: ve pasando niveles y vence a Devil, sólo que esta vez usando a uno de los subjefes. Aquí también puedes jugar en nivel fácil y contra las de un asalto. Pero no te conviene. Para cambiar al traje morado de Kazuya, pulsa Start para seleccionarlo. El tipo de morado que tanto dolor te inflige al final del juego está aguardándote como es de esperar, listo para entrar en liza. Sólo tienes que tomar el recién adquirido Kazuya derrotarlo como siempre. Tras ver la última secuencia de Kazuya, dirígete a la pantalla de selección y Devil estará disponible. Y te sorprenderá lo fácil que es realizar esos ataques laser que antes tanto te molestaban. Si te sientes un poco santo, siempre puedes optar por llevar a Angel. Cuando des ataques a Devil en la pantalla de selección, pulsa un puñetazo en vez de una patada.

Jugar como Roger / Alex

Para poder jugar como Roger el canguro o Alex el lagarto, selecciona a tu luchador en el modo Arcade (también puede ser a un asalto/fácil) y ponte manos a la obra. Acaba con los dos primeros rivales. En el





asalto final contra el tercer luchador, acaba con el comentarista gritando «Great» es decir, no nos quees hasta que tu propia energía este a dos dedos de desaparecer. Así tu próximo oponente será Roger o Alex. Sigue adelante con

bieta el juego, y en el último espacio de la pantalla... selección de personajes aparecerán un par de guantes de boxeo. Ahora tan sólo has de pulsar «púñetazo» para hacerle con Roger, o patada para Alex.

Modo cabezón

Una vez que hayas guardado los 25 luchadores en tu tarjeta de memoria, empiezan a desvelarse otros secretos. Para obtener el modo cabezón ten pulsado Select mientras eliges tu personaje, y manténlo así hasta el momento en que empieza el primer asalto. Te verás más macizo, con una cabeza como una calabaza. Que no cunda el pánico. Aca-





ba con el rival cuando vayas a enfrentarte al próximo personaje. vuelve a pulsar Select sin soltarlo. Esta vez todo tu cuerpo estará inflado a extremos ridículos, y espera a ver a Kuma, el oso.

Modo animación

¿Te apetece jugar desde el punto de vista de un Súper Punetazo? Claro que. Mantén pulsados los botones **UP** y **SELECT** al elegir tu luchador y obtendrás un ángulo de cámara por encima del hombro. Podrás ver lo que pasa porque tu personaje está hecho con una malla de alambre verde.

Modo cielo

Esta vez, mantén pulsado **Arriba** y **Select** al elegir tu personaje (el sonido de un punetazo al empezar el primer asalto indica que lo has hecho bien). Ahora deberías poder mover a rivales enviándolo muy arriba al realizar ciertos movimientos de tipo gancho.

Clave de los movimientos
La sofisticación de la interfaz de *Tekken* precisa de un terminología bastante detallada.





N significa que deberías volver el D-pad a posición neutral.

EA significa «estando agachado». Mantén sujeto el D-pad pero pulsa el botón de ataque antes de que tu luchador este agachado del todo.

AL significa «al levantarse». Una posición agachada». Suelta el D-pad y pulsa el botón de ataque antes de que se levanten.

(dirección) significa «mantén la dirección entre paréntesis». Un guión significa que las pulsaciones de botón deberían ser seguidas. Así, O-X significa: pulsa O y pulsa luego rápidamente X con otro dedo antes de soltar. (como en las tijeras demostradas de Kazuya).

{X} significa que el ataque entre corchetes es opcional.

Aturde en guardia Esto indica que el ataque incapacitará brevemente a un oponente que efectúe un bloqueo.

Aturde a... contra El oponente queda aturdido si tu ataque interrumpe el suyo.

Contraataques

Como norma general, los movimientos más potentes requieren más tiempo de ejecución. Esto a veces crea la oportunidad de contrarrestarlo, evitando el ataque antes de que pase o pillando después al oponente antes de que se haya recuperado del movimiento. Un contraataque con éxito puede tener efectos especiales: el Puño Martillo de Heihachi tira al adversario al suelo como un saco de patatas, mientras que el Golpe Duro de Kazuya causa una grana conmoción.

Inversión de ataques

Cinco de los personajes (Paul, Jun, Wang, Nina y Anna) pueden invertir los ataques altos o medios que les llegan pulsando su combinación.





contraataque en el momento justo. El resultado suele ser similar a una proyección. Aunque tienes que aprender a reconocer qué ataques pueden ser invertidos con éxito, esos luchadores pueden hacerse muy poderosos.

Combos y malabares. Un malabar es un movimiento o combo que impulsa a tu víctima al aire, permitiéndote colocar unos golpes extra que no puede bloquear mientras cae al suelo. La pericia necesaria para calcular cuándo efectuar estos golpes lo diferencia de los

combos incorporados y los ataques de múltiples impacto. Tekken 2 experimenta en el modo Práctica, ya que algunos de ellos sólo funcionan contra ciertos personajes. Jack-2 se puede arrancar del suelo con ataques bajos, por ejemplo. Sólo hemos hecho constar combos que nosotros mismos hemos comprobado, aunque es probable que encuentres golpes, movimientos extra que prolonguen estas series para causar aún más daño.





ALEX/ROGER

Martinete

Abajo, Adelante/Abajo, Adelante+C

Swing gigante

Adelante, Atrás, Atrás/Abajo, Abajo, Adelante/Abajo, Adelan-

te+C

Franken Steiner (se convierte en una proyección si conecta con un oponente en pie)

Adelante/Abajo+X+O

Ataque martillo

(puede aturdir en guardia)

[+e]



Puñetazo a las tripas

Adelante/Abajo+T

Uppercut x2

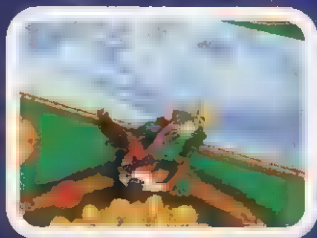
(Abajo)+C, N+T

Golpe medio (malabar) **a la contra**

Adelante, Adelante+T

Golpe bajo (aturde a la contra)

Adelante, Adelante, N+T



Uppercut dinamita

(Abajo), Adelante/Abajo+T

Castigo capital

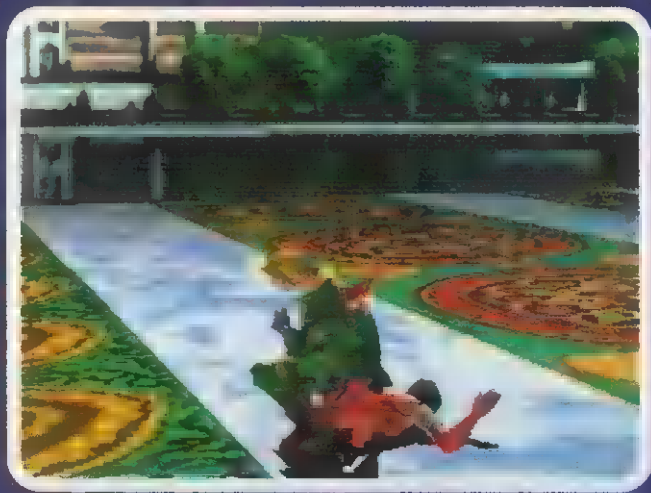
(Adelante/Arriba)+C+T,

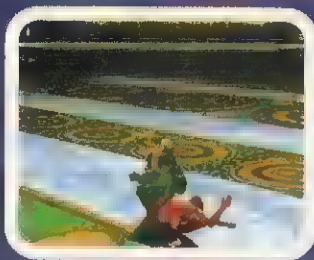
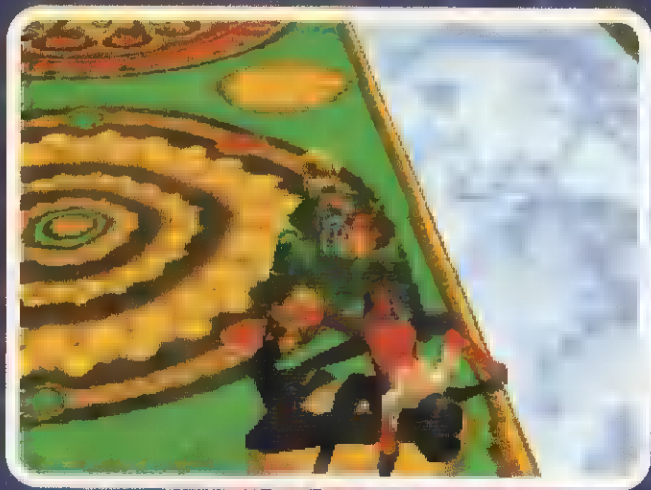
Atrás/Arriba, T Adelante, Ade-

lante+C+T

Golpe de codo

(Atrás/Arriba, Arriba, Adelan-





(Arriba)+T+O

Doble golpe de rodilla

(Adelante/Arriba)+X+O

Tomadura de pelo (aturde en guardia)

Adelante, (Adelante)+C, C, C

Tambaleo continuo (impactos extra

(la contra)

Adelante, Adelante, Adelante, (A

II, II {O}, {O}

ANNA WILLIAMS

Codo abrazador

Adelante/Abajo, Adelante/Abajo+C

Bofetada (aturde (la contra)

(Abajo), Adelante+X

Golpe en cuellitas

(Abajo), Adelante/Abajo+T

Cortahuesos

Adelante, Adelante, Adelante+X

Caplotazo bajo

(Abajo), Arriba+O

Caplotazo alto

(Abajo), (Arriba)+O

Patada a las costillas

EA+C+N+O

Patada a las costillas

EA+T+N+O

Puñetazo-patada derechos

T, X o T, O

Puñetazo-patada izquierdos

C, O

Patada-puñetazo

EA+X, T o EA+O, C

Patada doble

O o EA+X, O

Contraataque

Atrás+C+O, Atrás/Arriba, T

Atrás+T+X

Cisne cazador

Atrás/Abajo+C+T (Arriba, Arriba para cancelar)

Proyecciones multiparte

(1) Bofetada con dorso de la mano

Abajo, Adelante/Abajo, Adelante+C+T

Palanca brazo-segadora (durante 1)

X, I, J, C+T

(2a) Rotura de brazo (durante 1)

C, X, T, I

Estrujón del ala agulla (durante 2a)

* C, I, C+T, C+T

Rotura del brazo opuesto





Combos

Combo del cisne

Adelante/Abajo+X, **↑**, **[C], ○**

Serpiente mordedora

[C], ↑ [C], ○

Cisne alternativo

Adelante/Abajo+X, **↑**, **■**

Patada flash

X, **X,** **↑**

(durante 2a)

↑ **C,** **↑**, **↑** **C+T**

(2b) Llave cruzada vertical

(durante 1)

C+X, **↑** **C+T**

Llave cruzada posterior (durante 2b)

C+T, **↑** **C+T,** **C+T,** **C+T**

ARMOR KING

Headlock descendiente

Atrás/Abajo, **Atrás/Abajo+C+T**

Martinete

Atrás, **Atrás/Abajo,** **Abajo,** **Adelante/Abajo,** **Adelante+C**

Swing gigante

Adelante, Atrás, Atrás/Abajo, Abajo, Adelante/Abajo, Adelante+C

Ataque martillo (puede aturdir a la guardia)

Adelante/Abajo+C

Puñetazo a las tripas

Adelante/Abajo+T

Parpadeo de patadas (malabar a la contra)

Adelante, Adelante+T

Golpe al estómago (aturde a la contra)

Adelante, Adelante, N+T

Puñetazo noqueador

(paso lateral) Atrás+C+O

Uppercut dinamita

(Abajo), Adelante/Abajo+T

Castigo súbito

Adelante/Arriba, N+C+T

Puñetazos bajos-altos

(Abajo)+C+N+C+T

Doble golpe de rodilla

Adelante/Arriba+X+O

Golpe al codo

(Arriba)/(Adelante/Arriba)+T+O

Patadas tambaleantes (impactos extra la contra)

EA+X+O, I O, IO, IO

Patadas tambaleante súbitas

Arriba, N+X+O, O

Doble nudillo ardiente súbito

Arriba, N+C+T, (Abajo)





BAEK DOO SAN

Puñetazo rotatorio

Abajo+T

Cuchilla

Adelante, Abajo,

Adelante/Abajo+X

Halcón cazador

Adelante/Arriba+X, O, X

Talón cuchillo

Adelante+O, X

Patadas divididas

Adelante, Adelante+X

Talón martillo

Adelante, [Adelante]+O

Patada creciente con salto

Atrás/Arriba, Arriba, Adelante/Arriba, (Abajo)+O

Flamenco

Atrás, Atrás+X, N luego añade paso lateral (Adelante) o (Atrás)

Talón golpeador **X**

Talón cazador **Atrás+X**

Talón bajo **Abajo+X**

wave needle **X, O**

onda de flamenco **X, O, (X) (X)**

Combos

Cuchilla de la luz estelar

Adelante/Arriba, Abajo+O, X

Halcón llameante

Adelante/Abajo o AL+O, X, X, X

Distracción huracán

AL+X, O, X

Wave needle

AL+X, O

Amplia la sarta de diez golpes de Baek (4) usando **O-X-O**, **X-X**, **O**, **EA+X**, **N+X**, **Adelante**, **(Adelante)+O**

BRUCE LEEVIN

Patadas a la espinilla

Abajo+X, **Atrás/Arriba**, **T**, **Abajo+O**

Pie bazuca

Adelante, **Adelante+O** (aturde en guardia)

Patada látigo

Adelante, **Adelante+X** (aturde en guardia)

Doble patada lateral

EA+X+O, **I**

Patada media con paso

Adelante/Abajo+X+O

Finta con patada frontal

Atrás+X

Patada frontal baja

Atrás+X, **O** (aturde a la contra)

Doble rodillazo

Atrás+O, **Abajo+O**

Azote del francotirador

Adelante, **Adelante**, **Adelante+X** (aturde en guardia)

Agarres multiparte

(3) Abrazo de rodilla

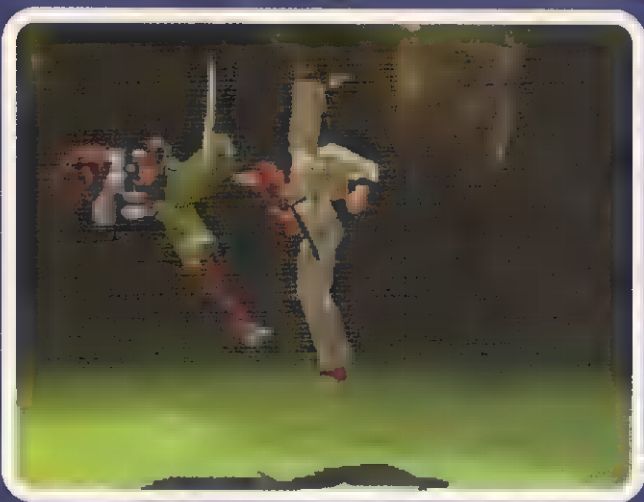
Adelante, **Abajo**, **Adelante/Abajo+C+T+O**

Planta rodadora

C+T, **C+T**, **C+T** (tras I)

(2) Rodilla izquierda

I, **C+T+X** (tras I)





(3) Giro de rodilla

C, T, C+T+O (tras 2)

(4) Aplastacostillas

T, T, C, C+T+X (tras 1)

Combos

Especial de Bruce

X, T, C, O

Cruz sureña

C, O, X

Luces del norte

C, T, X

Un Bruce Especial

(C), Abajo+O, X

DEVIL/ANGEL

Doble puñetazo con dorso

T, T

Doble golpe

C, T

Patada de media luna con salto

Arriba+O

Patada lateral voladora

Adelante, Adelante, Adelante+X

(aturde en guardia)

GANRYU

Bofetada del trueno

Adelante/Abajo+T+X

Sentada balanceo

X+O, (Atrás), Atrás/Arriba, T

(Adelante)

Martillo creciente

AL+C+T, C+T

Puñetazo al codo

Adelante, Adelante+T, C

Atrás/Arriba, (Adelante)+T

Martillo con resorte

(Abajo)+C+T (estando derribado)

Pañna abierta alternativa

T, C, T, C, T, C

Combo Nodowa

(Adelante/Abajo)+C, T

Atrás/Arriba

Puñetazo del molino de viento

(Abajo), Adelante/Abajo+C, T, C

C (el dorso del puño aturde en guardia)

Puñetazo con paso

EA+T, T, T

KAZUYA MISHAMA

Doble golpe

C, T

Patada del dragón lateral

Adelante,

(Adelante/Abajo)+C, T

Dragón majestuoso

Adelante,

(Adelante/Abajo)+C, U

Golpe muy duro

AL+T (aturde a la contra)

Esquivada

Adelante, N

Patada media luna rotatoria

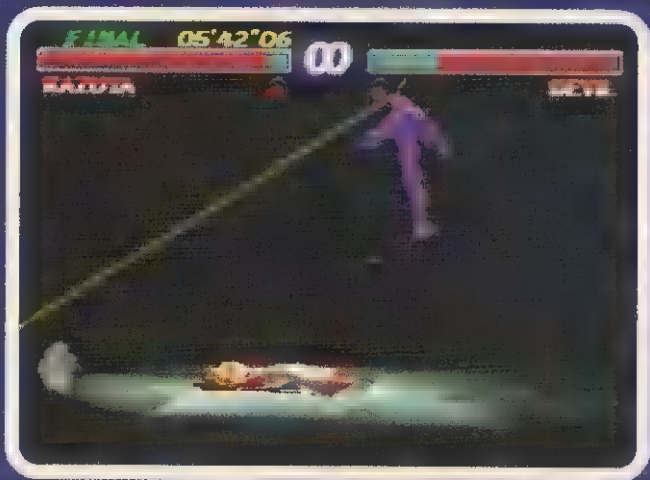
Adelante/Arriba, (Abajo)+X

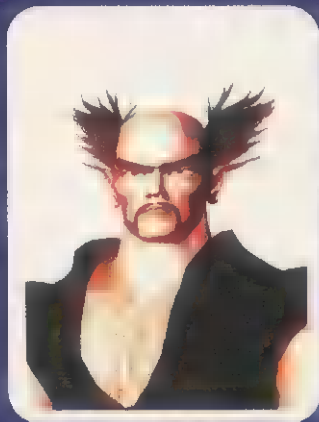
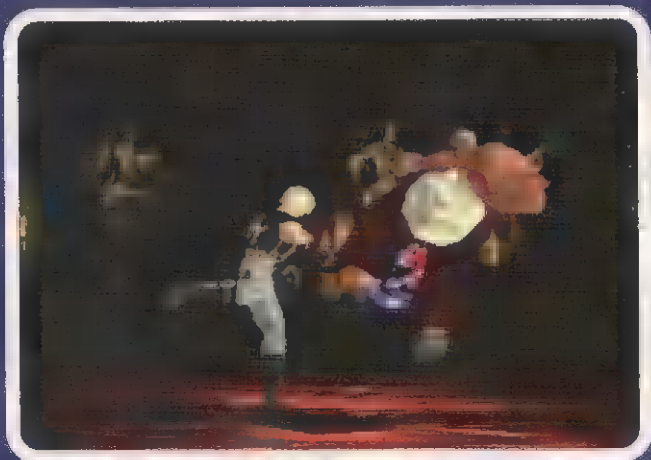
Rosca relámpago corta

Atrás+O+O (no se puede bloquear)

Rosca relámpago larga

(Atrás)+C+O (no se puede bloquear, golpea a los oponente derribados)





Combos

Empieza con **AL** (luego añade **Adelante**, **Abajo**, **Adelante/Abajo+C**, **X/O** (3 impactos)
Adelante/Abajo+O, **O**, **II**, **II** (impactos variados)
Adelante/Abajo+C, **Adelante/Abajo+O**, **II** (impactos)
Adelante/Abajo+C, **Adelante**, **C**, **Adelante**, **Abajo**, **Adelante/Abajo+T** (5 impactos)
Adelante/Abajo+C, **Adelante**, **C**, **Adelante**, **II**, **Abajo**, **Adelante/Abajo+O**, **II** (6 impactos)

KUMA

Martillo con resorte
(Abajo)+C+T (estando derribado)

Swing del oso

(Adelante/Abajo)+T, C, F

Sentada y balanceo

X+O, (Atrás), Atrás/Arriba, T

(Adelante)

Garras sangrientas

X+O, C, C, F

Presión corporal

C+X

Pesca del salmón

Atrás, Adelante+T+X

Combos

Ataque del martillo corto

(Abajo), Adelante/Abajo+T, Adelante+C

Ataque del martillo medio

(Abajo), (Adelante/Abajo)+C, T, Adelante+C

Puñetazo del molino de viento

(Abajo), Adelante/Abajo+C, T, C

C (aturde si el movimiento es bloqueado)

Oso rodante

(Atrás)+C, Adelante, Adelante/Abajo, Abajo, Atrás/Abajo,

Atrás/Abajo, Abajo, Atrás/Abajo,

Atrás/Abajo, Abajo, Atrás/Abajo,

Atrás/Abajo, Abajo, Atrás/Abajo,

Atrás/Abajo, Abajo, Atrás/Abajo,

Atrás/Abajo, Abajo, Atrás/Abajo,

Atrás/Abajo, Abajo, Atrás/Abajo,

Atrás/Abajo, Abajo, Atrás/Abajo,

Atrás/Abajo, Abajo, Atrás/Abajo,

Atrás/Abajo, Abajo, Atrás/Abajo,

Atrás/Abajo, Abajo, Atrás/Abajo,

Atrás/Abajo, Abajo, Atrás/Abajo,

Atrás/Abajo, Abajo, Atrás/Abajo,

Atrás/Abajo, Abajo, Atrás/Abajo,

Atrás/Abajo, Abajo, Atrás/Abajo,

Atrás/Abajo, Abajo, Atrás/Abajo,

Atrás/Abajo, Abajo, Atrás/Abajo,

Atrás/Abajo, Abajo, Atrás/Abajo,

Atrás/Abajo, Abajo, Atrás/Abajo,

Atrás/Abajo, Abajo, Atrás/Abajo,

Atrás/Abajo, Abajo, Atrás/Abajo,

Atrás/Abajo, Abajo, Atrás/Abajo,

Atrás/Abajo, Abajo, Atrás/Abajo,

Atrás/Abajo, Abajo, Atrás/Abajo,

Atrás/Abajo, Abajo, Atrás/Abajo,

Atrás/Abajo, Abajo, Atrás/Abajo,

Atrás/Abajo, Abajo, Atrás/Abajo,

Atrás/Abajo, Abajo, Atrás/Abajo,

Atrás/Abajo, Abajo, Atrás/Abajo,

Atrás/Abajo, Abajo, Atrás/Abajo,

Atrás/Abajo, Abajo, Atrás/Abajo,

Atrás/Abajo, Abajo, Atrás/Abajo,

Atrás/Abajo, Abajo, Atrás/Abajo,

Atrás/Abajo, Abajo, Atrás/Abajo,

Atrás/Abajo, Abajo, Atrás/Abajo,

Atrás/Abajo, Abajo, Atrás/Abajo,

Atrás/Abajo, Abajo, Atrás/Abajo,

Atrás/Abajo, Abajo, Atrás/Abajo,

Atrás/Abajo, Abajo, Atrás/Abajo,





Atrás, Atrás/Arriba, Arriba,
(Adelante/Arriba)

KUNIMITSU

Punetazo con el dorso

Adelante+T (vuelve la espalda
del rival hacia ti)

Destroza rodillas

Adelante, Adelante+O

Fulmina rodillas

(Abajo), Adelante/Abajo+X

Frenesi rotatorio

(Atrás)+C, (Atrás/Abajo)+X, Ade-
lante+O

Patada rotatoria veloz

(Adelante)+X, {O}

Viento venenoso

Adelante/Arriba+X+O

Iniciador de sarta de diez golpes

C-T

Punalada letal

Atrás/Abajo+T (no se puede blo-
quear, golpea a rivales derriba-
dos)

Barrido de la media luna con salto

Arriba, (Abajo)+X

LEE CHAOLAN

Patada llameante

Abajo, Atrás/Abajo+O (malabar
a la contra)

Patadas extendidas

EA+X, {X}, X, Adelante+X

Media luna baja-alta

EA+O, N+O, Arriba+X

Desconcertante

EA+O, N+O, O

Combo de patada a la espinilla

EA+O, O, O

Catapulta con truco

O-Arriba+X

Doble patada dividida

AL+X, X

Azote de plata

Adelante, Adelante, Adelante+X

Combos:

Guerra radical rápida

Adelante+C, {S}, {S}, {S}, T, T

Combo de patadas infinitas

AL+X, N+X, Abajo+X, X, X...

PROTOTYPE JACK

Machaque corporal

(Atrás/Abajo)+T+X (deja al rival aturrido)

Martillo con resorte

Abajo+C+T (estando derribado)

Puñetazo, codazo, uppercut

T, C, T

Martillo creciente

AL+C+T, C+T

Sentada balanceo

EA+X+O, (Atrás) Atrás/Arriba, T (Adelante)

Abanico de sangre

EA+X+O, C, T, C, T

Puñetazo de gigatonés

Atrás, Atrás/Abajo, Abajo, Adelante/Abajo, Adelante (1-5 veces) + C (necesita un joystick!)

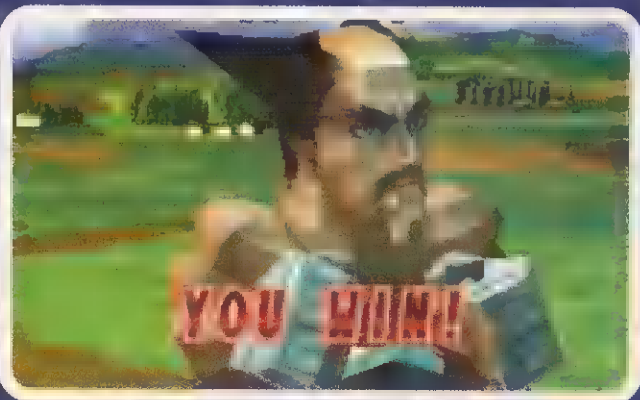
Pisada rastreadora

X+O, {X+O}, {X+O}

Combos:

Paliza a la panza

Adelante/Arriba+X+O, C, T, C





Parte tejas

EA+C, T

Ataque con uppercut

(Adelante/Abajo)+C, T, C

Ataque martillo corto

(Abajo), (Adelante/Abajo)+T

Adelante+C

WANG JINREY

Proyección del huracán

(Abajo)+C+X+O (la proyección ocurre contra un oponente en pie)

Machaque del codo rotatorio

Adelante/Abajo, (Abajo)+T+O (deja aturdido al rival)

Pisada sísmica

(Adelante/Arriba)+T+O

Puñetazo de energía lento

Adelante/Abajo+T, (el primer puñetazo debe impactar)

Tequila Sunrise alternativo

Abajo, Adelante/Abajo, Adelante, espera, T

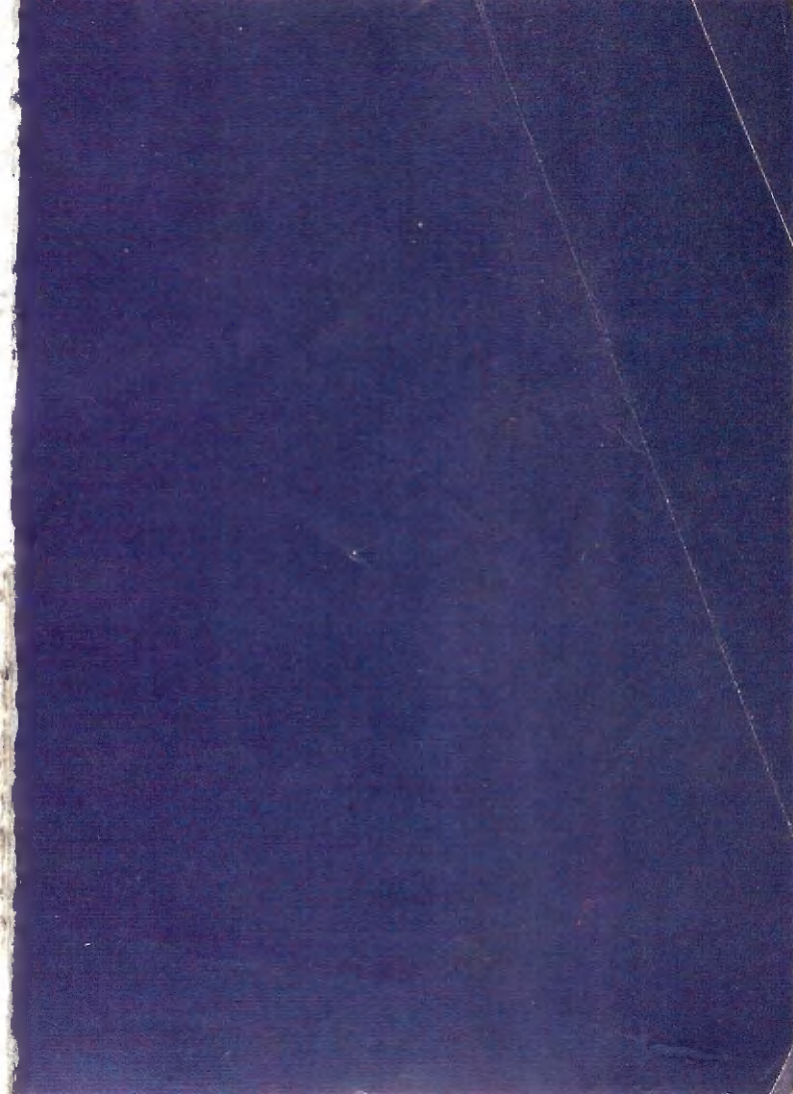
Uppercut potente

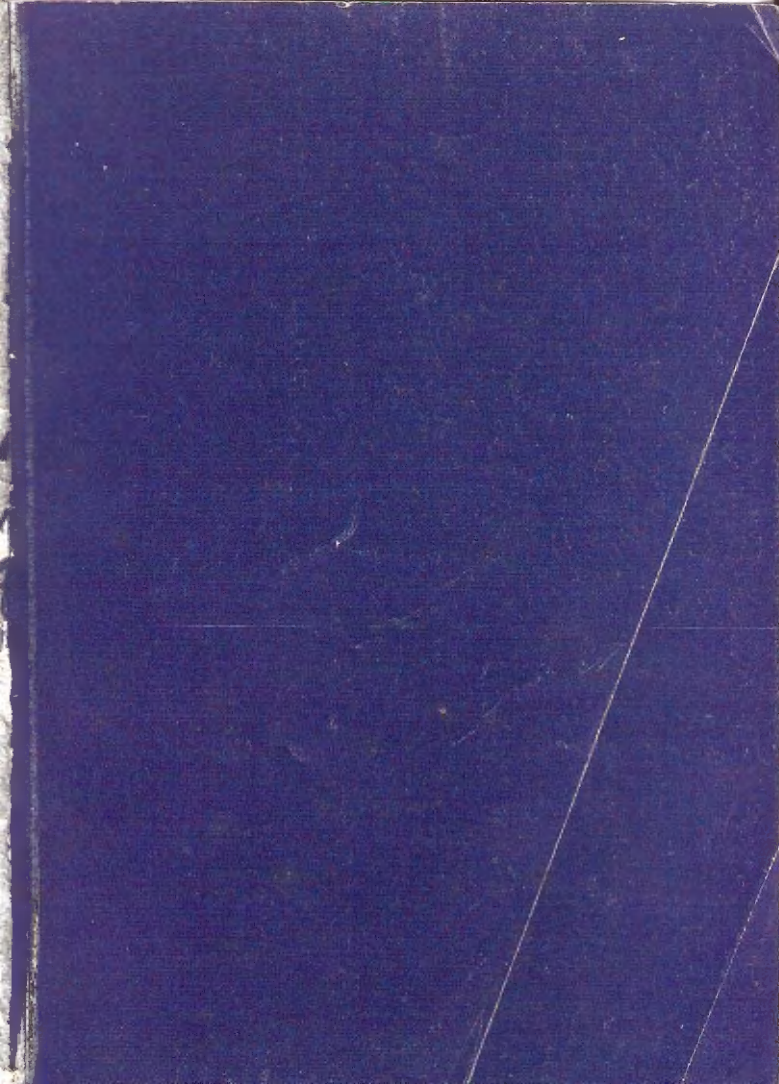
Atrás, Atrás+C (Arriba para cancelar) (no se puede bloquear)

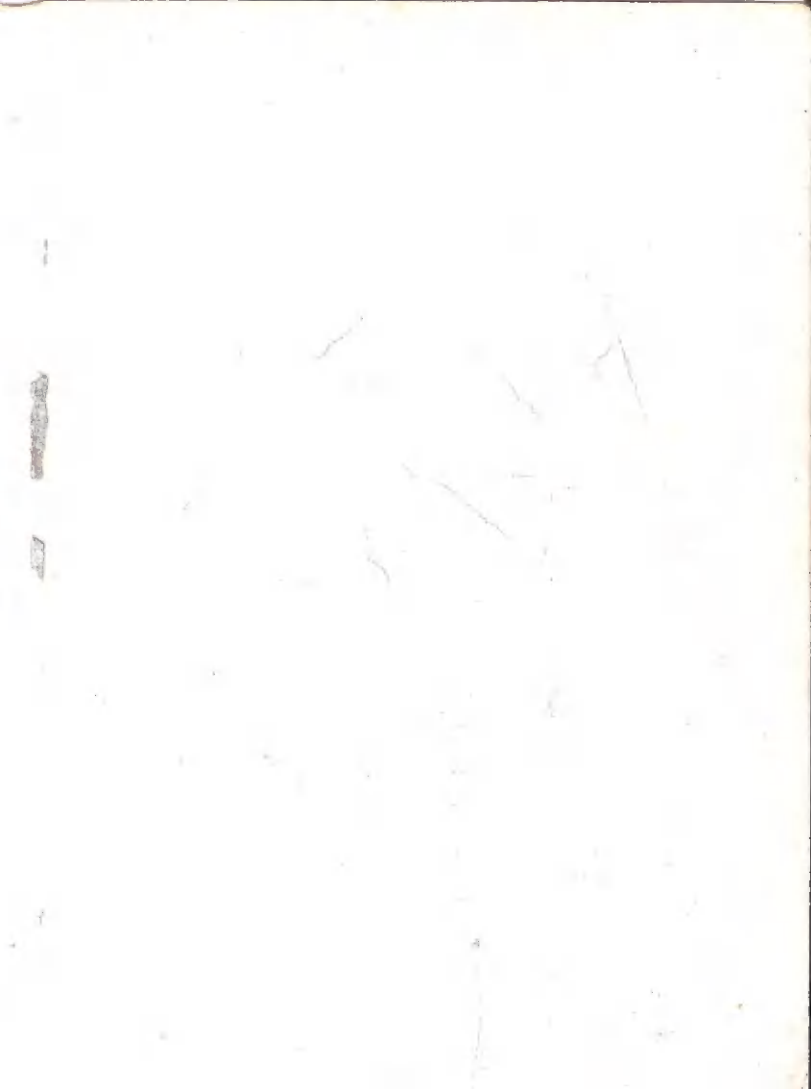
Contraataque

Atrás+C+X o Atrás+T+O









TOP SECRET



Gratis con el número 20 de tu PlayStation Magazine

